

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KETERAMPILAN  
MENYIMAK BIPA TINGKAT DASAR BERBASIS APLIKASI  
IONIC DI UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
RINA RIZKI AMALIA  
NIM 135110707111002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2018**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KETERAMPILAN  
MENYIMAK BIPA TINGKAT DASAR BERBASIS APLIKASI  
IONIC DI UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Pendidikan***

**OLEH:  
RINA RIZKI AMALIA  
NIM 135110707111002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2018**



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Rina Rizki Amalia telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 24 Mei 2018  
Pembimbing



Nia Budiana, M.Pd.  
NIK. 2016118803302001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Rina Rizki Amalia telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.



Vanda Hardinata, S.Pd., M.Pd., Ketua Dewan Penguji  
NIK. 2011068308161001



Nia Budiana, S.Pd., M.Pd., Anggota Dewan Penguji  
NIK. 2016118803302001

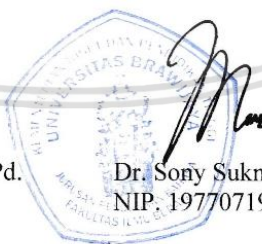
Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa



Nanang Bustanul Fauzi, S.S., M.Pd.  
NIP. 198505112008121003



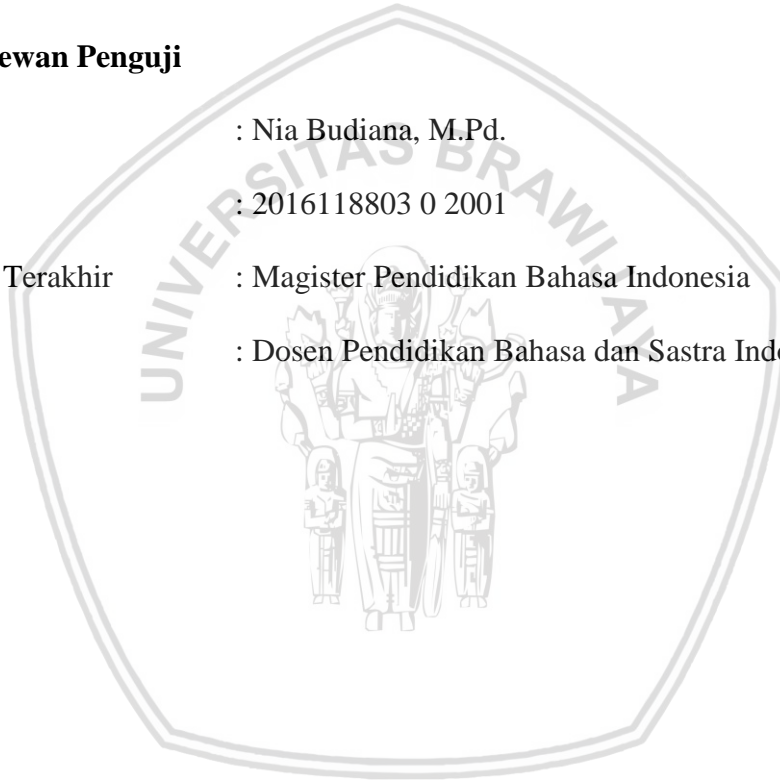
Dr. Sony Sukmawan, S.Pd. M.Pd.  
NIP. 197707192006041001

**IDENTITAS PENGUJI****A. Ketua Dewan Penguji**

Nama : Vanda Hardinata, M.Pd.  
NIK : 2011068308 1 61001  
Pendidikan Terakhir : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia  
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIB-UB

**B. Anggota Dewan Penguji**

Nama : Nia Budiana, M.Pd.  
NIK : 2016118803 0 2001  
Pendidikan Terakhir : Magister Pendidikan Bahasa Indonesia  
Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIB-UB



**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya:

Nama : Rina Rizki Amalia  
NIM : 135110707111002  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan bahwa:

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 31 Mei 2018



Rina Rizki Amalia  
NIM. 135110707111002



# RINA RIZKI AMALIA

## Alamat

Jl. Diponegoro No. 11, Dusun  
Kedungrejo RT 5/RW 2,  
Sambimulyo Bangorejo,  
Banyuwang Jawa Timur

## Kontak

081934763680

Tempat Tanggal Lahir  
Banyuwangi, 14 September 1995

## BAHASA

## KEAHLIAN

Inggris



Arab



Jawa



Indonesia



Microsoft Word



Microsoft Excel



Microsoft PPT



Corel



## KEPRIBADIAN

Loyal

Totalitas

Komunikatif

Pekerja Keras

## KONTAK ONLINE

Email: [rinarizkiamalia14@gmail.com](mailto:rinarizkiamalia14@gmail.com)  
[facebook.com/rina.rizki.amalia](https://facebook.com/rina.rizki.amalia)

## Pendidikan

■ 2013- Sekarang

Universitas Brawijaya Malang, Jawa Timur  
Program Studi S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

■ 2010-2013

Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember

■ 2007- 2010

SMP RSBI Bustanul Makmur Genteng, Banyuwangi

■ 2002-2007

SDN Sambilmulyo, Bangorejo, Banyuwangi

■ 2000-2002

Taman Kanak-kanak Hasyim Asy'ari

## Organisasi

■ Staff PSDM Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya (2015-2016)

■ Ketua Umum Pimpinan Komisariat Perguruan Tinggi Ikatan Pelajar  
Putri Nahdlatul Ulama Universitas Brawijaya Malang (2015-2016)

■ Sekretaris II Unit Kegiatan Mahasiswa Mata Pena Fakultas Ilmu  
Budaya Universitas Brawijaya (2014-2015)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala proses dalam penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Nanang Bustanul Fauzi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan izin dalam proses penyelesaian skripsi.
2. Nia Budiana, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan dan masukan dengan sabar hingga terselesaikannya penyusunan skripsi.
3. Vanda Hardinata, M.Pd., selaku dosen penguji skripsi yang memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki penelitian ini.
4. Rizki Nufiarni, S.S., M.A., selaku Ketua BIPA Universitas Brawijaya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di BIPA Universitas Brawijaya.
5. Putri Kumala Dewi, M.Pd., Mahrus Abadi, M.Pd., dan Istiqomah Wulandari, S.Pd., M.Ed., selaku dosen BIPA yang telah bersedia membantu selama penelitian berlangsung.
6. Mahasiswa Program Darmasiswa Tahun Ajaran 2017/2018 di Universitas Brawijaya.
7. Kedua orang tua tercinta saya, bapak Marijo dan ibu Muthoharoh yang tanpa henti mendoakan, memberi dukungan moril maupun materi, dan selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
8. Kakak terkasih saya, Ervin Nurrohmatin dan Oky Bachtiar Nasution, serta keponakan saya, Azkadina Ovin Nasution, yang tanpa henti memberikan perhatian, kasih sayang, serta doanya.
9. Abah Prof. Dr. KH Achmad Mudlor, S.H. (Alm), selaku pengasuh Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang beserta *dzuriyah* dan dewan kyai yang selalu penulis harapkan berkah ilmu dan nasihatnya.
10. Teman-teman seperjuangan santri, Mila, Silvi, Darya, Uut, Annisa'u, mbak Indah, mbak Alisa, dan seluruh santri Lembaga Tinggi Pesantren Luhur Malang yang selalu memberikan semangat serta dukungan selama penulisan ini.
11. Sahabat saya, Reni, Maya, Yuyun, Wahyu, dan Dio yang dengan senang hati dan ikhlas membantu dan memberi dukungan kepada saya.

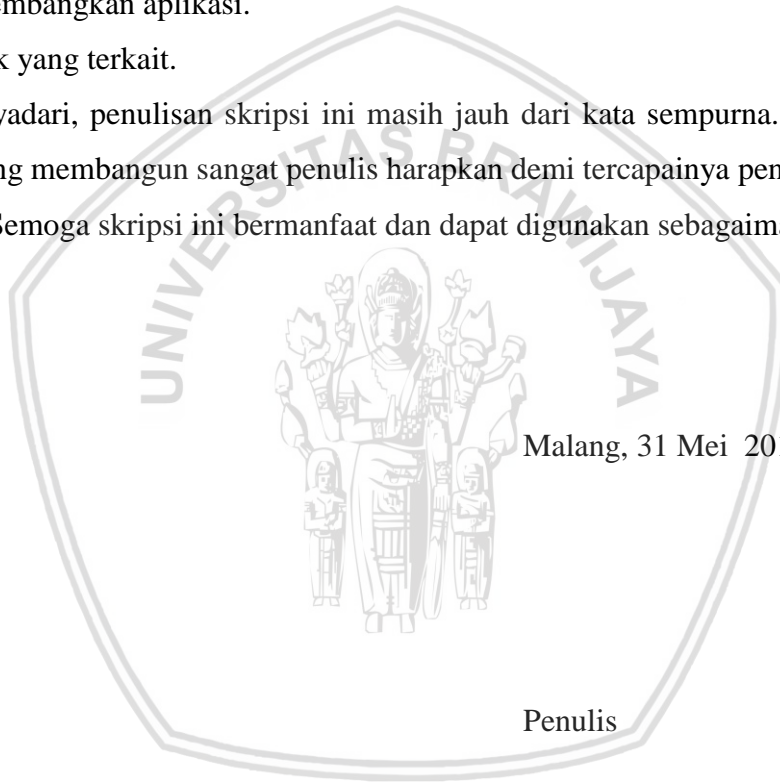


12. Teman-teman angkatan 2013 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan pengalaman, semangat, dukungan, saran, dan bantuan selama menempuh studi di Universitas Brawijaya.
13. Teman-teman seperjuangan saya, mbak Feny, Sukses, Riris, Zesma, Faris, Rizal, Budi, mas Toif, dan seluruh keluarga besar PKPT IPNU-IPPNU Universitas Brawijaya yang selalu mendoakan, memotivasi, dan memberikan pengalaman berharga selama berkecimpung dalam organisasi IPNU-IPPNU. Salam! belajar, berjuang, bertaqwa!
14. Sundus Anisah dan Linggar Samudra Ajidarma yang dengan sabar telah membantu saya dalam mengembangkan aplikasi.
15. Seluruh pihak yang terkait.

Penulis menyadari, penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi tercapainya penulisan yang lebih baik kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Mei 2018

Penulis



## ABSTRAK

Amalia, Rina Rizki. 2018. **Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* di Universitas Brawijaya**. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya.  
Pembimbing: Nia Budiana, M.Pd.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Bahan Ajar, Keterampilan Menyimak BIPA, Model Penelitian Borg dan Gall, Aplikasi *Ionic*.

Pada penelitian ini, bahan ajar yang dikembangkan berupa bahan ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* yang dilakukan di Universitas Brawijaya. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk bahan ajar. Produk ini memiliki empat aspek utama, yaitu (1) kelayakan isi; (2) kelayakan penyajian; (3) kelayakan bahasa; dan (4) kelayakan kegrafikan.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang memiliki tujuh tahapan dengan dilakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu uji coba awal dan uji coba lapangan. Data dalam penelitian ini berupa data verbal dan nonverbal dari hasil wawancara, angket ahli materi, ahli media, ahli desain grafis, praktisi ahli, dan angket respon pembelajar.

Pada tahap analisis data pengembangan produk awal dari respon pembelajar diperoleh persentase sebesar 86,93%. Sedangkan pada produk akhir hasil respon pembelajar diperoleh persentase sebesar 90,28%. Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 76,33% pada validasi I dan 94,9% pada validasi II. Berdasarkan hasil angket validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 80% pada validasi I dan 88,3% pada validasi II. Berdasarkan hasil angket validasi ahli desain grafis diperoleh persentase sebesar 83,3% pada validasi I dan 91,7% pada validasi II. Berdasarkan hasil angket validasi praktisi ahli diperoleh persentase sebesar 62% pada validasi I dan 62,75% pada validasi II. Hasil analisis data dan implementasi penggunaan bahan ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* pada kelas BIPA tingkat dasar diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 83,33% pada uji coba awal dan hasil nilai rata-rata sebesar 89,1% pada uji coba lapangan. Oleh karena itu, bahan ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar.



## ABSTRACT

*Amalia, Rina Rizki. 2018. **The Development of Listening Materials at Basic Level of BIPA Using Ionic Application in Universitas Brawijaya.** Indonesian Language and Literature Education Study Program. Faculty of Cultural Studies. Universitas Brawijaya.  
Supervisor: Nia Budiana, M.Pd.*

*Keywords: Research and Development, Materials, Basic Listening Skills, Borg and Gall Research Model, Ionic Application.*

*In this research, develops materials for listening basic level of BIPA by using Ionic Application in Universitas Brawijaya. This research is aimed to produce a materials product. Furthermore, this product has four main aspects: (1) proper contents; (2) proper serving; (3) proper language; and (4) proper graphic.*

*This research use Borg and Gall research and development model modification which has seven stages and two trials. This research use verbal and non-verbal data from interview process, material expert questionnaire, media expert questionnaire, instructor questionnaire, and student response questionnaire.*

*At the first product analysis and development stage, the researcher obtained a percentage of 86,93% resposes from students. While from result of the second product, the researcher obtained 90,28%. Based on the material expert validation questionnaire result, the researcher obtained 76,33% in the first validation and 94,9% for the second validation. Based on the media expert validation questionnaire result, the researcher obtained 80% in the first validation and 88,3% for the second validation. Based on the desain graphic expert validation questionnaire result, the researcher obtained 83,3% in the first validation and 91,7% for the second validation. Based on the instructor validation questionnaire result, the researcher obtained 62% in the first validation and 62,75% for the second validation. The results of data analysis and implementation listening skill materials at basic level of BIPA using Ionic application is gained in average 83,33% in first phase and the researcher got 89,1% tryout in field. Therefore, listening skill materials at basic level using Ionic application can be said valid and appropriate to use on teaching listening on basic level of BIPA.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi Ionic di Universitas Brawijaya*. Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Malang, 31 Mei 2018

Rina Rizki Amalia



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM.....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan.....	8
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
1.6 Definisi Operasional.....	11
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Relevan.....	13
2.2 Pembelajaran BIPA.....	16
2.3 Kurikulum Pembelajaran BIPA.....	19
2.4 Bahan Ajar BIPA.....	22
2.5 Pembelajaran Keterampilan Menyimak.....	27
2.6 Menyimak Konsentratif.....	34
2.7 Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Berbasis Aplikasi <i>Ionic</i> .....	35
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan.....	37
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	40
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	41
3.2.2 Perencanaan.....	42
3.2.3 Pengembangan Produk.....	43
3.2.4 Uji Coba Lapangan Awal.....	43
3.2.5 Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	44
3.2.6 Uji Coba Lapangan.....	45
3.2.7 Revisi Produk Akhir.....	45
3.3 Data dan Sumber Data.....	46
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	47

3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.6 Teknik Analisis Data .....	52

## **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

4.1 Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi <i>Ionic</i> .....	56
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	57
4.1.2 Perencanaan .....	59
4.1.3 Pengembangan Bentuk Produk .....	64
4.1.3.1 Pembuatan Produk Awal Bahan Ajar sesuai Draf Perencanaan .....	64
4.1.3.2 Mempersiapkan Perangkat Penilaian .....	65
4.1.4 Uji Coba Awal/Skala Kecil .....	66
4.1.4.1 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Uji Coba Awal .....	66
4.1.4.2 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media Uji Coba Awal .....	70
4.1.4.3 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Awal .....	73
4.1.4.4 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Awal .....	75
4.1.4.5 Hasil dan Analisis Data Angket Respon Pembelajaran Uji Coba Awal .....	84
4.1.5 Revisi Produk Awal .....	86
4.1.6 Uji Coba Lapangan/Skala Besar .....	100
4.1.6.1 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Uji Coba Lapangan/Skala Besar .....	100
4.1.6.2 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media Uji Coba Lapangan/Skala Besar .....	103
4.1.6.2 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Lapangan/Skala Besar .....	105
4.1.6.2 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Lapangan/Skala Besar .....	107
4.1.6.2 Hasil dan Analisis Data Angket Respon Pembelajaran Uji Coba Lapangan/Skala Besar .....	116
4.1.7 Revisi Produk Akhir dan Penyempurnaan Produk .....	118
4.2 Hasil Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi <i>Ionic</i> Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Uji Coba Awal dan Lapangan .....	122
4.2.1 Hasil Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi <i>Ionic</i> dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Uji Coba Awal .....	122
4.2.2 Hasil Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi <i>Ionic</i> dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Uji Coba Lapangan .....	124

## **BAB V PENUTUP**

6.1 Simpulan .....	127
6.2 Saran.....	129

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>130</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>
----------------------	------------



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Spesifikasi Produk.....	10
2.1 Penelitian Relevan.....	13
2.2 Standar Kemampuan Menyimak Kurikulum CEFR .....	21
3.1 Skala Likert .....	53
3.2 Interpretasi Skor .....	54
4.1 Analisis Validasi Ahli Materi Uji Coba Awal .....	67
4.2 Analisis Validasi Ahli Media Uji Coba Awal.....	71
4.3 Analisis Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Awal.....	73
4.4 Analisis Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Awal.....	76
4.5 Analisis Respon Pembelajaran Uji Coba Awal .....	85
4.6 Analisis Validasi Ahli Materi Uji Coba Lapangan .....	101
4.7 Analisis Validasi Ahli Media Uji Coba Lapangan.....	103
4.8 Analisis Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Lapangan .....	106
4.9 Analisis Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Lapangan.....	108
4.10 Analisis Respon Pembelajaran Uji Coba Lapangan .....	117
4.11 Hasil Penilaian Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar pada Uji Coba Awal .....	123
4.12 Hasil Penilaian Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar pada Uji Coba Lapangan .....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Rancangan Penelitian dan Pengembangan Model Borg & Gall .....	39
3.2 Prosedur Penelitian yang Telah Dimodifikasi .....	41
4.1 Petunjuk Penggunaan dan Alur Pembelajaran Sebelum Diberi Petunjuk Berbahasa Inggris .....	87
4.2 Petunjuk Penggunaan dan Alur Pembelajaran Setelah Diberi Petunjuk Berbahasa Inggris .....	89
4.3 Tujuan Pembelajaran Sebelum Mengacu pada SKL (Standar Kompetensi Lulusan) BIPA.....	90
4.4 Tujuan Pembelajaran yang Mengacu Pada SKL (Standar Kompetensi Lulusan) BIPA .....	91
4.5 Menu Materi Sebelum Perbaikan.....	92
4.6 Menu Materi Setelah Perbaikan .....	93
4.7 Menu Informasi Sebelum Perbaikan.....	94
4.8 Menu Informasi Setelah Perbaikan .....	95
4.9 Menu Latihan dan Ujian Sebelum Menambahkan Instruksi.....	96
4.10 Menu Latihan dan Ujian Setelah Menambahkan Instruksi.....	96
4.11 Tampilan Menu Latihan dan Ujian Sebelum Menambah Kosa Kata Berbahasa Inggris .....	97
4.12 Tampilan Menu Latihan dan Ujian Setelah Menambah Kosa Kata Berbahasa Inggris .....	98
4.13 Penambahan Menu Kamus.....	99
4.14 Penggunaan Aplikasi Bahan Ajar pada PC dengan Versi Web .....	99
4.15 Tampilan Ikon Kamus pada Petunjuk Penggunaan .....	119
4.16 Profil Pengisi Suara 2 dan Pengisi Suara 3 .....	120
4.17 Tampilan KBBI.....	121
4.18 Tampilan Ikon KBBI pada Petunjuk Penggunaan .....	122



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Jumlah pembelajar asing semakin meningkat dalam mempelajari bahasa Indonesia baik di Indonesia maupun luar negeri. Maulipaksi (2016:1) menyebutkan bahwa terdapat lebih dari dua ratus lembaga BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) yang tersebar di 45 negara dari berbagai penjuru dunia.

Pernyataan tersebut sejalan dengan data yang diperoleh dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Ardyansyah, 2012:1) yang menyatakan bahwa tercatat tidak kurang dari 45 lembaga yang telah mengajarkan bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) di dalam negeri saat ini, baik di perguruan tinggi maupun di lembaga-lembaga kursus. Sementara itu, di luar negeri, pengajaran BIPA telah dilakukan lebih dari 36 negara di dunia dengan jumlah lembaga tidak kurang dari 130 buah, yang terdiri atas perguruan tinggi, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI, dan lembaga-lembaga kursus.

Pada tahun ajaran 2017—2018, sebanyak 637 mahasiswa asing dari 96 negara terpilih sebagai peserta program beasiswa Darmasiswa RI dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) (Maulipaksi, 2017:1). Mahasiswa asing tersebut mengikuti pendidikan di perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia untuk belajar bahasa dan budaya Indonesia.



Pada tahun ajaran 2017—2018 ini, Universitas Brawijaya dipercaya menjadi salah satu tempat pengajaran BIPA. Sebanyak sebelas mahasiswa asing mengikuti Program Darmasiswa di bawah Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Mereka berasal dari delapan negara, yaitu Thailand, India, Timor Leste, Korea Selatan, Tajikistan, Sudan, dan Madagaskar.

Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya yang melaksanakan Program Darmasiswa ini telah menerapkan kurikulum CEFR (*The Common European Framework of Reference*) pada program Darmasiswa pada tahun 2017—2018 ini. Menurut Saddhono, Ulya, dan Raharjo (2016:1) CEFR yang resmi diterbitkan pada tahun 2001 dipandang mampu memberikan bekal kebahasaan untuk semua kalangan baik untuk masalah komunikasi sehari-hari, komunikasi publik, komunikasi personal, profesional, maupun akademik dengan menawarkan enam level, yaitu pada tingkat dasar dikenal dengan penggolongan A1 dan A2, tingkat menengah penggolongannya dengan B1 dan B2, serta tingkat lanjut penggolongannya dengan C1 dan C2.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Suyitno (2005:4) yang mengungkapkan bahwa berdasarkan tingkat kemampuan pembelajar, BIPA dapat dibedakan dalam tiga tingkatan, yaitu: tingkat dasar (*beginner/elementary*), tingkat menengah (*intermediate*), dan tingkat lanjut (*advance*).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29 November 2017, menurut Ibu Putri Kumala Dewi, M.Pd selaku dosen BIPA

sekaligus Ketua Khusus Kurikulum menuturkan bahwa jangka waktu belajar program beasiswa Darmasiswa RI selama setahun. Sehingga, berdampak pada penggolongan kemampuan pembelajar hanya dikerucutkan pada tingkat dasar, menengah, dan lanjut. Pada tahun ajaran 2017—2018 ini, dari hasil tes yang telah dilakukan oleh Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, seluruh mahasiswa asing berada pada tingkat dasar.

Menurut Didik Suhardi (Maulipaksi, 2017:1) Darmasiswa RI adalah program pemberian beasiswa non-gelar selama satu tahun oleh Pemerintah RI kepada mahasiswa asing dari negara-negara mitra/sahabat untuk belajar bahasa, seni, dan budaya Indonesia pada perguruan tinggi negeri/swasta di Indonesia. Lebih lanjut, Didik Suhardi (Maulipaksi, 2017:1) juga menyatakan bahwa Program Darmasiswa ini telah menjadi timbal-balik atau resiprokal pemberian beasiswa antara Indonesia dengan negara mitra, dan telah menjadi program *soft diplomacy* atau *people to people contact*, dalam bidang pendidikan dan kebudayaan.

Sejalan dengan pendapat Didik Suhardi (Maulipaksi, 2017:1), Suharti (2016:1) menuturkan bahwa Program beasiswa Darmasiswa RI merupakan program yang ditawarkan kepada seluruh mahasiswa mahasiswa asing dari negara-negara yang memiliki hubungan diplomatik dengan Indonesia untuk belajar bahasa Indonesia, seni, dan budaya selama satu tahun. Tujuan utama program Darmasiswa adalah untuk mempromosikan dan meningkatkan minat terhadap bahasa, seni, dan budaya Indonesia di kalangan pemuda dari negara lain.

Lebih lanjut, Suharti (2016:1) menuturkan bahwa adanya program ini juga dirancang untuk memberikan pemahaman budaya yang lebih kuat di antara negara-negara peserta. Sehingga, para mahasiswa asing yang mengikuti program Darmasiswa RI nantinya dapat menjadi Duta Wisata di negaranya untuk memperkenalkan wisata Indonesia. Agar pembelajar dapat mencapai tujuan tersebut, pembelajar diharapkan dapat menguasai keterampilan berbahasa, diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Menurut Ghazali (2013:168) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa merupakan suatu proses yang berjalan lurus atau linier, yaitu diawali dengan menguasai bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan kemudian beralih pada bahasa tulis (membaca dan menulis). Berbeda dengan pernyataan beberapa praktisi, Rivers (dalam Ghazali, 2013:168) berpendapat bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berinteraksi satu sama lain. Sehingga, keempat keterampilan tersebut harus diajarkan secara bersamaan agar kemampuan yang satu dapat menguatkan kemampuan berbahasa yang lain.

Lebih lanjut, menurut Saddhono (2014:6) jika dilihat dari pemerolehan bahasa, keterampilan menyimak merupakan kegiatan pertama yang dilakukan manusia. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pernyataan Azies dan Alwasilah (2000:82) yang menuturkan bahwa menyimak merupakan hal yang penting dan nyata dalam interaksi komunikatif. Untuk dapat terlibat dalam suatu komunikasi, seseorang harus mampu memahami dan mereaksi apa yang baru saja didengar atau disimaknya.

Sejalan dengan pendapat Azies dan Alwasilah, Ghazali (2013:170) mengungkapkan bahwa menyimak ialah keterampilan yang sangat penting karena kemampuan menyimak ini berinteraksi dengan kemampuan-kemampuan bahasa lain. Bagi kebanyakan pembelajar bahasa asing, kelas merupakan salah satu input linguistik lisan sehingga menyimak menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang penting. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajar perlu melatih keterampilan menyimak, selain terlibat dalam aktivitas-aktivitas interaksional.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan Ibu Putri Kumala Dewi, M.Pd pada 29 November 2017 menyatakan bahwa pembelajar memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan pembelajar ada pada tingkat dasar, menengah, dan lanjut. Adanya kemampuan yang beragam tersebut, pengajar memberikan pengayaan bagi mereka yang memiliki kemampuan lebih dan pengajar mengulas kembali pelajaran yang dirasa masih sulit bagi pembelajar yang memiliki kemampuan yang kurang pada kegiatan tutorial yang dilaksanakan setelah berlangsungnya pembelajaran di kelas.

Adanya kegiatan tutorial ini menjadikan pengajar mengalami kesulitan dalam memilih materi yang dapat digunakan pada saat kegiatan tutorial yang memuat pengayaan karena pengajar hanya mengandalkan bahan ajar dari buku *Sahabatku Indonesia* yang didalamnya sudah terdapat rekaman untuk diperdengarkan. Sehingga, pengajar memberikan tambahan bahan ajar berupa video atau rekaman yang diambil dari internet.

Akan tetapi, penggunaan bahan ajar media cetak kurang praktis disebabkan karena buku berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) dan tebal 2 cm sehingga pembelajar mengalami kesulitan jika buku tersebut dibawa kemana-mana. Bahan ajar tersebut juga memiliki kelemahan mudah rusak dan hilang karena menggunakan bahan kertas. Begitu pula dengan rekaman dan video kurang efektif. Sebab, penggunaan kedua bahan ajar tersebut masih membutuhkan aliran listrik yang terkendala penggunaannya bila terjadi pemadaman listrik dan tidak dapat dipergunakan bila melaksanakan pembelajaran di luar kelas.

Selain itu, terdapat kendala lain pada proses pembelajaran keterampilan menyimak yaitu pengeras suara yang kurang memadai. Divisi bahasa hanya menyediakan dua pengeras suara. Sehingga, jika terpakai semua untuk kegiatan lain, maka dosen harus membawa pengeras suara sendiri. Kendala lain yang muncul ialah kabel yang digunakan untuk menyambungkan pengeras suara dengan aliran listrik terkadang tidak berfungsi.

Adanya beberapa kendala yang muncul pada pembelajaran BIPA tingkat dasar tersebut telah diungkapkan sebelumnya oleh Suyitno (2004:6—9) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaan pengajaran BIPA, diantaranya: (1) kurangnya tenaga pengajar/tutor yang berpengalaman dalam menangani pembelajaran BIPA; (2) terbatasnya waktu bagi pengajar yang berpengalaman untuk dapat memusatkan perhatian atau terjun secara penuh dalam menangani pengajaran BIPA; (3) belum adanya tes bahasa Indonesia yang baku; (4) ketidakcocokan antara materi yang sudah dipersiapkan dengan kondisi dan kemampuan pelajarnya; (5) adanya variasi minat, bidang

keahlian, dan tujuan dari pembelajar; (6) sulitnya menjadi tempat tinggal yang sesuai untuk pelajar; serta (7) sulit mengatur jadwal kegiatan kokurikuler bersama antara mahasiswa Indonesia dengan mahasiswa asing.

Berkenaan dengan beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran BIPA tersebut, perlu adanya bahan ajar yang komunikatif, variatif, dan inovatif dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak bagi pembelajar BIPA Program Darmasiswa tingkat dasar di Universitas Brawijaya. Oleh sebab itu, peneliti memiliki terobosan untuk mengembangkan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi di Universitas Brawijaya berdasarkan beberapa kendala yang muncul saat pembelajaran berlangsung yaitu adanya keterbatasan waktu pembelajaran, kecocokan antara materi yang dipersiapkan dengan kondisi dan kemampuan pembelajar, serta bahan ajar yang dapat digunakan di luar kelas.

Dari tinjauan literatur yang telah peneliti lakukan, inovasi pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi ini masih sangat sedikit, terlebih pada pengembangan bahan ajar BIPA, sehingga dapat dijadikan peluang besar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi tersebut. Pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi dalam *smartphone* maupun *iPhone* akan lebih praktis dan efisien digunakan dimanapun dan kapanpun atau tidak terikat akan tempat dan waktu pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajar lebih mudah dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Adanya inovasi penciptaan produk bahan ajar berbasis aplikasi



diharapkan juga dapat memudahkan pembelajar dalam memahami materi khususnya pada keterampilan menyimak secara efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*?
- 2) Bagaimanakah hasil implementasi penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada uji coba kecil dan lapangan?

## 1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Mengacu pada dua hal yang telah dipaparkan pada rumusan masalah penelitian dan pengembangan ini, tujuan yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*.
- 2) Mendeskripsikan hasil implementasi penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada uji coba kecil dan lapangan.

## 1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat memberikan tambahan pengetahuan pada pembelajaran BIPA tingkat dasar dan sebagai bahan ajar penunjang selain buku ajar cetak yang telah dipergunakan. Pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran BIPA khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak pembelajar.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna sebagai berikut.

- (1) Bagi pembelajar BIPA, produk ini diharapkan dapat meningkatkan minat pembelajar dalam melakukan proses pembelajaran serta memberikan tambahan materi dan latihan untuk meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Indonesia pembelajar BIPA tingkat dasar.
- (2) Bagi pengajar, produk ini diharapkan dapat menjadi alternatif kesediaan bahan ajar tambahan guna membantu proses pembelajaran BIPA tingkat dasar.



(3) Bagi UPT BIPA Universitas Brawijaya, produk ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran BIPA tingkat dasar di Universitas Brawijaya, baik dari segi waktu maupun fasilitas untuk mencapai tujuan pembelajaran BIPA.

(4) Bagi pengembang, produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar BIPA tingkat dasar serta menjadi salah satu rujukan untuk pembuatan bahan ajar BIPA tingkat dasar.

### 1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

**Tabel 1.1 Spesifikasi Produk**

No	Isi	Bentuk		
		Produksi	Produk	Perangkat Operasional
1	Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi <i>Ionic</i> ini berisi topik tentang cerita rakyat Indonesia yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan audio berupa rekaman. Produk ini dilengkapi dengan latihan dan tes sebagai evaluasi keberhasilan pembelajaran BIPA dalam mempelajari materi dari bahan	Aplikasi yang digunakan adalah <i>platform ionic</i> dengan teknologi <i>web</i> .	Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi <i>Ionic</i> .	Bahan ajar ini dibuat menggunakan <i>Ionic</i> yang dapat diaplikasikan pada sistem operasi Android versi 4.4 Kitkat (2013) hingga Android versi 6.0 Marshmallow dan sistem operasi iPhone, iPad, atau iPod touch dengan iOS versi 5 hingga 10. Pada bahan ajar ini, <i>Ionic</i> menggunakan

	ajar berbasis aplikasi <i>Ionic</i> .			AngularJS untuk implementasi <i>logicnya</i> yang menawarkan performa dan respon cepat seperti aplikasi <i>native</i> .
--	---------------------------------------	--	--	---

### 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dan untuk mendapatkan pemahaman dan pengertian yang sesuai dengan penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan ialah proses menghasilkan produk, memvalidasi produk, dan menguji coba produk untuk mengetahui keefektifan produk tersebut hingga dapat dikatakan memadai atau layak pakai.
2. Bahan ajar ialah seperangkat informasi memuat fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pembelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.
3. Keterampilan menyimak ialah keterampilan berbahasa dalam mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan orang, menangkap, dan memahami makna yang didengar.

4. BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) adalah pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing yang terselenggara secara sistematis dan metodis dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai suatu tujuan.
5. Bahan ajar BIPA adalah salah satu variabel dari kegiatan pembelajaran BIPA yang mendukung tujuan pembelajaran BIPA.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui kajian pustaka dan penelitian sebelumnya yang relevan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti akan memaparkan beberapa penelitian relevan sebagai berikut.

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

No	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Andika Eko Prasetyo	2015	Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula	Hasil dari penelitian Prasetyo (2015) ialah bahan ajar BIPA bermuatan budaya Jawa bagi penutur asing tingkat pemula menggunakan ragam bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan keterbacaan penutur asing tingkat pemula, mampu memotivasi, serta memiliki teknik latihan empat aspek berbahasa serta latihan tata bahasa pada setiap babnya. Bahan ajar disusun dalam bentuk A4 dengan jenis huruf Arial ukuran 11 pt. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan juga didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar. Pada aspek isi/materi didasarkan pada prinsip relevansi, kecukupan, adaptif, dan inovatif. Pada aspek penyajian didasarkan pada prinsip <i>self instructional</i> dan sistematis. Pada aspek bahasa dan keterbacaan menggunakan prinsip adaptif, konsistensi, dan relevansi. Pada aspek kegrafikaan menggunakan prinsip konsistensi dan relevansi. Kedua, prototipe bahan ajar dikembangkan dengan lima bagian meliputi (a) bentuk fisik, (b) sampul buku, (c) muatan isi/materi, (d) materi pelengkap, dan (e) evaluasi. Ketiga, penilaian aspek kegrafikaan memperoleh nilai 80,95

				dari pengajar BIPA dan 92,85 dari ahli. Pada aspek isi/materi memperoleh nilai 80,95 dari pengajar BIPA dan 85,71 dari ahli. Pada aspek penyajian memperoleh hasil 80,55 dari pengajar BIPA dan 83,33 dari ahli. Aspek bahasa dan keterbacaan, memperoleh hasil 84,99 dari pengajar BIPA dan 77,50 dari ahli.
2	Sheilla Arumdyahsari, Widodo Hs, Gatut Susanto	2016	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya	Bahan ajar dikembangkan dengan nama <i>Samudra Bahasa Indonesia</i> yang dilengkapi dengan panduan pengajar serta CD rekaman pembacaan bacaan, soal latihan, lagu, dan percakapan. Bahan ajar yang dikembangkan sudah layak dan siap diimplementasikan jika dilihat dari segi kegrafikan, penyajian, isi, bahasa, dan penerapan. Akan tetapi revisi tetap dilakukan atas dasar data verbal yang didapat dari ahli, praktisi, dan pelajar BIPA tingkat madya agar bahan ajar semakin baik.
3	Istiana Mawarni	2014	Pengembangan <i>Flip Book</i> Berbasis Android Materi Kosakata untuk BIPA Tingkat Dasar	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawarni (2014) adalah (1) Pengembangan <i>flip book</i> berbasis Android materi kosakata BIPA tingkat dasar ini diawali dengan wawancara kepada pembelajar BIPA tingkat dasar dan studi dokumentasi dari buku-buku BIPA dan acuan CEFR; (2) Rancangan <i>flip book</i> berbasis Android materi kosakata BIPA tingkat dasar susunannya dimulai dari menentukan tema terlebih dahulu, lanjut menentukan materi, contoh kalimat, disertai dengan latihan, dan yang terakhir ada catatan budaya. Semuanya dilengkapi dengan gambar; (3) Nilai rata-rata tiap tema dari hasil uji coba ini tergolong amat baik karena nilai rata-ratanya lebih 8,5 artinya tingkat penguasaan lebih dari 85%. Nilai rata-rata pembelajar seluruhnya adalah 8,7 atau tingkat penguasaan 87%. Artinya uji coba berhasil dilalui dengan baik; (4) Revisi yang bisa dilakukan mulai dari pemilihan warna yang lebih cerah lagi, kalimat perintah pada lembar latihan ada yang masih kurang tepat,

				kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, perintah setiap pergantian tema ditambahkan, dan menyesuaikan catatan budaya.
4	Wahyu Chrisna Rinadi	2016	Pengembangan Sumber Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Membaca Intensif untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Turi	Produk dari hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi sumber belajar Bahasa Indonesia berbasis Android yang dapat digunakan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Turi untuk belajar terhadap materi membaca intensif. Dari hasil validasi dan uji coba dapat diketahui sumber belajar memiliki kategori baik. Hasil dan validasi ahli media menyatakan bahwa skor rata-rata aplikasi sumber belajar adalah 4.11 atau dalam kategori baik dan dari hasil validasi ahli sumber belajar dapat diketahui skor rata-rata aplikasi sumber belajar adalah 3.9 atau dalam kategori baik. Dari hasil uji coba skala kecil dapat diketahui bahwa skor rata-rata aplikasi sumber belajar adalah 4.1 atau dalam kategori baik dan dari hasil uji coba skala besar dapat diketahui bahwa skor rata-rata aplikasi sumber belajar adalah 3.9 atau dalam kategori baik.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Secara umum variabel yang diteliti hampir sama, namun perbedaannya terletak pada objek penelitian dan produk pengembangan yang dihasilkan.

Pada kajian penelitian yang relevan pertama, berkaitan dengan bahan ajar yaitu skripsi yang ditulis oleh Prasetyo (2015) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa Bagi Penutur Asing Tingkat Pemula” dan jurnal yang ditulis oleh Sheilla Arumdyahsari, Widodo Hs, Gatut Susanto

(2016) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya”. Persamaan penelitian ini dengan kedua penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar BIPA dengan menggunakan metode *research and development*. Namun, kedua penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar cetak sedangkan peneliti akan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi.

Sementara itu, penelitian dilakukan oleh Mawarni (2014) dengan judul “Pengembangan *Flip Book* Berbasis Android Materi Kosa Kata untuk BIPA Tingkat Dasar” dan skripsi yang ditulis Rinadi (2016) dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Membaca Intensif untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Turi” relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi. Namun, terdapat perbedaan keterampilan berbahasa antara kedua penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

## 2.2 Pembelajaran BIPA

Menurut Suyitno (2004:1) pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) telah tumbuh dan berkembang pesat di berbagai negara, diantaranya Belanda, Perancis, Jepang, Amerika, Cina, Australia, Italia, Korea Selatan, Inggris, Selandia Baru, dan beberapa negara dibelahan dunia. Besarnya minat terhadap bahasa Indonesia tersebut terkait dengan politik, ekonomi, sosial, budaya, perang, pariwisata, dan berbagai kepentingan lainnya. Tidak hanya itu,



pembelajaran BIPA juga dilaksanakan di Indonesia. Hoed (dalam Suyitno, 2004:3) mengungkapkan bahwa pembelajaran BIPA lahir dari semangat sejumlah kalangan pecinta dan peminat kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk menguasai bahasa Indonesia dan memahami kebudayaan Indonesia. Pengajaran BIPA yang memiliki peranan penting ini terkait dengan posisi Indonesia dalam pecaturan dunia dan terbukanya pasar kerja di Indonesia yang menjadikan peluang besar bagi negara asing untuk memasuki lapangan kerja di Indonesia.

Tidak hanya itu, menurut Iskandarwassid & Sunendar (2013:264) menyatakan bahwa bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa resmi negara, bahasa resmi perhubungan pada tingkat nasional, bahasa pengantar resmi lembaga pendidikan, dan bahasa media massa telah mendorong bangsa-bangsa lain mempelajari bahasa Indonesia. Sehingga, menurut Sammeng (dalam Suyitno, 2004:4) warga asing diharuskan untuk mempelajari bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi lebih baik dengan pejabat, karyawan, sejawat, serta masyarakat umum di Indonesia.

Pentingnya program pembelajaran BIPA ini perlu mendapat perhatian khusus dalam pelaksanaan pembelajarannya karena pembelajar BIPA memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda. Terlebih, pelajar BIPA kebanyakan termasuk dalam usia dewasa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wojowasito (dalam Suyitno, 2005:4) yang menyatakan bahwa perbedaan terpenting antara bahasa pertama dengan bahasa kedua atau bahasa asing adalah (1) bahasa asing tidak mengintegrasikan anak ke dalam lingkungannya, (2) bahasa asing hampir dipelajari pada usia dewasa atau pada ketika seseorang telah menguasai sejumlah



struktur dari bahasa pertamanya, dan (3) bahasa asing diolah di luar sistemnya sendiri, dari sistem yang biasanya sama sekali berbeda. Pendapat tersebut diperkuat dengan pernyataan Chaer (2009:253) yang menyebutkan bahwa perbedaan umur mempengaruhi kecepatan dan keberhasilan belajar bahasa kedua pada aspek fonologi, morfologi, dan sintaksis, meskipun tidak mempengaruhi dalam pemerolehan urutannya.

Berdasarkan ciri pembelajaran BIPA yang khusus tersebut, diperlukan pembelajaran yang sistemis, sistematis, dan terencana. Menurut Suyitno (2005:10) pembelajaran BIPA pada dasarnya merupakan suatu proses yang sistemis karena terdapat seperangkat aspek dan serangkaian kegiatan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain dan berinteraksi secara fungsional untuk mencapai tujuan tertentu, bersifat sistematis karena dalam implementasi pelaksanaannya bersifat prosedural dan berhubungan kronologis-kausatif, dan terencana lantaran dalam pembelajaran sudah terjabar jelas adanya dasar, arah/tujuan, target, dan sasaran yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, diperlukan aspek-aspek pembelajaran BIPA yang dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu aspek instruksional dan aspek kondisional.

Lebih lanjut, Muslich (dalam Suyitno 2004:21) menyatakan bahwa aspek instruksional merupakan aspek-aspek yang berkenaan langsung dalam pembelajaran dan keberadaannya merupakan subsistem dari pembelajaran itu sendiri, diantaranya: tujuan, materi, metode/teknik, media, pengelolaan kelas, evaluasi, pembelajar, dan pengajar. Sedangkan, aspek kondisional merupakan aspek yang bersifat rekayasa namun secara langsung memberikan sumbangsih

dalam proses pembelajaran BIPA, diantaranya ialah pengondisian kesiapan akan kebutuhan belajar pembelajar, pegupayaan pajanan (*exposure*), dan kewacanaan (*discourses*) dalam situasi kebahasaan yang sesungguhnya, pengondisian suasana pembelajar, serta pengupayaan pelatihan mandiri.

### 2.3 Kurikulum Pembelajaran BIPA

Standar pemeringkatan kemahiran BIPA di Indonesia telah mengacu pada standar kemahiran model CEFR (*The Common European Framework of Reference*). Menurut Wiedarti (dalam Suharsono, 2015:61) mengungkapkan bahwa CEFR ialah standar kemahiran berbahasa yang awalnya menjadi rujukan bagi bahasa-bahasa di kawasan Eropa, namun saat ini telah diadopsi di beberapa belahan dunia, termasuk beberapa bahasa di Asia, seperti Jepang, Korea, dan Mandarin.

Menurut Dewi (dalam Saddhono, Ulya dan Raharjo, 2016:368) CEFR secara resmi diperkenalkan pada tahun 2011 yang telah mengalami perbaikan hingga tiga dekade penelitian pada pengajaran bahasa, pembelajaran bahasa, dan evaluasinya. CEFR ialah model dasar pembelajaran bahasa kedua atau bahasa asing yang menyatukan dan mengolaborasi kurikulum, silabus kebahasaan, materi ajar, evaluasi, dan sebagainya dengan baik.

Adanya model CEFR ini pembelajaran komunikatif kebahasaan dapat dilaksanakan secara efektif. CEFR ini muncul sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan komunikasi pembelajar dalam situasi pembelajaran bahasa yang

sedemikian rupa dengan sistem pembelajaran yang beragam. Selain itu, juga membantu para administrasi pendidikan, penyelenggara kursus, instruktur, dan lain sebagainya untuk merefleksikan praktik mengajar mereka, situasi pembelajaran yang dihadapi, dan segala upaya yang dilakukan guna mempertemukan kebutuhan pembelajar dengan tanggung jawab yang diemban.

Menurut *Council of Europe* (dalam Saddhono, Ulya dan Raharjo, 2016:368) adapun beberapa hal yang menjadi prinsip model CEFR ialah aktivitas kebahasaan (*language activities*), proses kebahasaan (*language processes*), teks (*text*), ranah pembelajaran bahasa (*domain*), strategi pembelajaran bahasa (*strategy*), dan tugas-tugas kebahasaan (*task*). CEFR hadir untuk mengatasi pembelajaran yang dipusatkan hanya untuk mendapatkan skor atau nilai tanpa mampu menggunakan bahasa secara kontekstual. Selain itu, CEFR juga dipergunakan untuk mengukur kemampuan berbahasa pembelajar secara komprehensif agar kemampuan berbahasa secara nyata sejalan dengan hasil tes yang telah dilaksanakan.

CEFR membagi tingkat kemahiran berbahasa atas enam tingkat, yaitu pada tingkat dasar terdapat tingkat A1 dan A2, pada tingkat menengah berupa tingkat B1 dan B2, serta tingkat lanjut digolongkan pada tingkat C1 dan C2. Masing-masing tingkat memiliki deskriptor yang menunjukkan tingkat kemahiran berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.

Menurut *Cambridge English Teacher* (2017) mengungkapkan terdapat kriteria kemampuan menyimak yang harus dikuasai pembelajar sesuai dengan

standar yang digunakan pada CEFR dari tingkat A1 hingga tingkat C2 sebagai berikut.

**Tabel 2.2 Standar Kemampuan Menyimak Kurikulum CEFR**

<b>Tingkat</b>	<b>Kemampuan Menyimak</b>
A1	Dapat mengerti intruksi dasar atau mengambil bagian dari percakapan dasar yang faktual pada topik yang telah ditentukan.
A2	Dapat mengekspresikan opini yang sederhana atau sesuai dengan konteks yang telah dikenal atau diketahui.
B1	Dapat mengekspresikan opini pada suatu hal yang abstrak atau mengenai budaya secara langsung atau memberikan saran sesuai dengan lingkup pengetahuan dan dapat mengerti instruksi yang diberikan dari pemberitahuan publik.
B2	Dapat menindaklanjuti dan memberikan pendapat sesuai topik yang telah ditentukan atau melanjutkan percakapan dengan topik yang beragam dan luas.
C1	Dapat berkontribusi secara efektif pada suatu pertemuan ataupun seminar sesuai dengan bidang pekerjaan yang ditekuni atau dapat melanjutkan percakapan yang secara langsung sesuai dengan tingkat kemampuan yang baik, serta dapat menirukan ekspresi yang abstrak.
C2	Dapat memberikan saran atau mengutarakan tentang suatu persoalan yang kompleks dan sensitif, memahami percakapan sehari-hari, dan dengan percaya diri dapat mengutarakan pertanyaan yang kontradiktif/bertentangan.

Sejalan dengan standar kemampuan menyimak kurikulum CEFR tersebut, berdasarkan standar kompetensi lulusan (SKL) kursus dan pelatihan Bahasa Indonesia Penutur Asing (BIPA) berbasis kerangka kualifikasi nasional Indonesia, Kemendikbud (2016: 14) menyatakan bahwa capaian pembelajaran khusus bidang BIPA level II pada kemampuan di bidang kerja yaitu mengungkapkan perasaan secara sederhana, mendeskripsikan lingkungan sekitar, dan mengomunikasikan kebutuhan sehari-hari dan rutin.

Adapun unit kompetensi mendengarkan pada kemampuan di bidang kerja level II memiliki elemen kompetensi berupa (1) mampu merespon kalimat dan ungkapan yang sering digunakan di tempat umum dan relevan dengan kepentingan dan kehidupannya; (2) mampu mengidentifikasi informasi penting yang terdapat dalam teks berupa instruksi, pengumuman, dan percakapan, dll; serta (3) merinci informasi penting teks berupa instruksi, pengumuman, dan percakapan, dll.

#### 2.4 Bahan Ajar BIPA

Menurut Depdiknas (Abidin, 2016:263) bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) yang harus dipelajari pembelajar dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Lebih lanjut, Abidin (2016:263) mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat fakta, konsep, prinsip, prosedur yang disusun pengajar untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap pembelajaran dan dirancang secara khusus untuk memudahkan pengajaran.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Abdulhak dan Darmawan (2015:153) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu komponen yang membantu dalam proses belajar mengajar. Sanjaya (2008:141) mengemukakan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh pembelajar sesuai dengan

kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu.

Suyitno (2005:23) menyatakan bahwa materi pembelajaran dapat diartikan sebagai bahan yang digunakan guna membantu dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran, di tempat pembelajar dituntut melakukan sesuatu terhadapnya dengan jenis perilaku tertentu. Dari beberapa definisi yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran merupakan seperangkat informasi memuat fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan atau generalisasi yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pembelajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Sanjaya (2008:149) bahan ajar dibedakan menjadi dua, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Bahan ajar cetak (*printed material*) adalah segala informasi sebagai materi pembelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk tercetak seperti buku, majalah, koran, dan lain sebagainya. Sedangkan, bahan ajar noncetak adalah informasi sebagai materi pembelajaran yang disimpan dalam berbagai bentuk alat komunikasi elektronik yang biasanya berfungsi sebagai media pembelajaran, misalnya dalam bentuk kaset, video, komputer, CD, dan lain sebagainya.

Pada hakikatnya, materi pembelajaran merupakan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada pelajar untuk dikuasai baik berupa ide, fakta, konsep, dan lain sebagainya. Agar dapat diterima oleh pembelajar secara baik, maka



dibutuhkan pengemasan isi atau materi pembelajaran secara tepat. Menurut Sanjaya (2008:151) hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam mengemas isi atau materi pembelajaran menjadi bahan ajar diantaranya:

- (1) Kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai. Sebelum adanya pengemasan bahan ajar sebaiknya terlebih dahulu ditentukan tujuan yang harus dicapai baik dalam bentuk perubahan perilaku yang bersifat umum (*goals*), maupun perilaku yang terbentuk dalam bentuk indikator hasil belajar (*objective*). Sebab, dalam pendekatan sistem tujuan, materi pembelajaran merupakan salah satu komponen yang utama dalam proses pembelajaran.
- (2) Kesederhanaan. Kesederhanaan pengemasan merupakan salah satu pertimbangan yang harus diperhatikan untuk mempermudah proses pembelajaran. Bukan hanya tercermin dari bentuk pengemasan itu sendiri, tetapi juga dilihat dari bentuk penyajiannya, seperti bentuk dialog yang tidak banyak menggunakan kalimat majemuk, bahasa yang komunikatif dan mudah ditangkap maknanya, serta kesederhanaan dalam perintah penggunaan bahan ajar yang lebih praktis.
- (3) Unsur-unsur desain pesan. sebaiknya terdapat unsur gambar dan *caption* dalam setiap pengemasan materi pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sebab, salah satu kriteria keberhasilan pengemasan adalah penyajian pesan atau informasi tersebut dapat mudah dipahami.
- (4) Pengorganisasian bahan. Bahan ajar sebaiknya disusun dalam bagian-bagian menuju keseluruhan. Bahan ajar akan mudah dipahami manakala disusun dalam bentuk unit-unit terkecil atau dalam bentuk pokok-pokok bahasan yang dikemas secara induktif. Selesai pembelajar mempelajari tertentu segera diberikan umpan balik, demikian seterusnya hingga pembelajar dapat menguasai materi secara keseluruhan secara tuntas.
- (5) Petunjuk cara penggunaan. Pengemasan materi harus disusun petunjuk cara penggunaannya dalam bentuk apapun. Hal ini sangat penting, apalagi seandainya bahan ajar dikemas untuk pembelajaran mandiri seperti modul, pengajaran berprogram atau mungkin CD interaktif, dan pembelajaran melalui kaset.

Bahan ajar memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Menurut Depdiknas (dalam Abidin, 2016:263) mengemukakan bahwa beberapa fungsi bahan ajar tersebut adalah sebagai pedoman bagi pembelajar dan pengajar yang

akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada pembelajar dan dipelajari pembelajar, serta sebagai alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Abdulhak dan Darmawan (2013:154—155) yang mengemukakan bahwa bahan ajar memiliki fungsi sebagai berikut: (1) meningkatkan produktivitas pembelajaran, (2) adanya pembelajaran yang bersifat individual atau *student oriented* dengan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional dan memberi kesempatan kepada pembelajar untuk berkembang, (3) memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah dengan merancang program pembelajaran yang sistematis dan pengembangan bahan ajar yang dilandasi penelitian, (4) lebih memantapkan pembelajaran dengan penyajian informasi dan bahan secara konkret, (5) memungkinkan belajar secara seketika dengan memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung, (6) memungkinkan penyajian pembelajaran secara lebih luas yang mampu menembus batas geografis.

Selain memiliki fungsi penting dalam pembelajaran, terdapat manfaat adanya bahan ajar. Menurut Depdiknas (dalam Abidin, 2016:264) manfaat bahan ajar yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran pengajar, dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

Lebih lanjut, Abdulhak dan Darmawan (2013:156) mengemukakan bahwa bahan ajar memiliki manfaat sebagai berikut: (1) memberikan pengalaman belajar

yang konkret tidak langsung pada pembelajar, (2) menyajikan suatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara konkret atau langsung, (3) menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada dalam kelas, (4) memberikan informasi yang akurat dan yang terbaru, (5) membantu memecahkan masalah pembelajaran baik dalam lingkungan makro maupun lingkungan mikro, (6) memberikan motivasi yang positif, terlebih jika dirancang secara tepat, (7) merangsang untuk berfikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut. Dengan adanya berbagai manfaat dari adanya bahan ajar tersebut, seyogyanya para pengajar dan praktisi pembelajaran mampu merancang dan memanfaatkan bahan ajar dalam mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajar lebih aktif dan responsif terhadap bahan ajar yang digunakan.

Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran BIPA, diperlukan pengelolaan materi pembelajaran BIPA yang jelas dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menurut Suyitno (2005:22) tentunya memerlukan sejumlah wawasan, keterampilan, dan kiat khusus, karena pengelolaan materi pembelajaran BIPA terkait dengan cara memilih, memilah, mengembangkan, dan mengemas secara proposional dan fungsional. Adapun kriteria yang dapat dijadikan pedoman dalam pemilihan materi pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut: (1) relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik secara aspektual maupun global, (2) materi pembelajaran harus sesuai dengan taraf kemampuan pelajar di dalam menerima dan mengolahnya, (3) materi pembelajaran BIPA harus dapat mengembangkan dan membangkitkan motivasi pelajar, relevan dengan pengalaman, dan aktual, (4) materi pembelajaran BIPA

harus menuntun keterlibatan pelajar secara aktif, baik dengan berfikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan, (5) materi pembelajaran BIPA harus sesuai dengan prosedur didaktik (metode/teknik) yang ditetapkan, (6) materi pembelajaran BIPA sedapat mungkin diangkat dari fakta-fakta kebahasaan dan pemakaian bahasa Indonesia secara nyata.

## 2.5 Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Perihal menyimak yang dikenal sebagai kegiatan aktif, menurut Abidin (2012:94) terdapat tiga istilah yang kadang dipertukarkan penggunaannya, yaitu mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Mendengar adalah bunyi bahasa yang dilakukan tanpa sengaja. Mendengarkan adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja untuk menangkap bunyi bahasa walaupun belum berorientasi pada pembentukan pemahaman atas pesan yang terkandung dalam bunyi bahasa tersebut. Menyimak merupakan kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk peroleh pesan, pengetahuan, dan informasi yang terkandung dalam bunyi bahasa yang didengarkan secara serius dan penuh perhatian. Sehingga, menyimak bukanlah kegiatan pasif, melainkan kegiatan aktif yang melibatkan penggunaan indra pendengaran, kognisi, dan persepsi.

Ghazali (2013:168—169) menyatakan bahwa terdapat pengertian menyimak menurut beberapa praktisi, yaitu menyimak merupakan sarana untuk memulai produksi bahasa lisan (berbicara) dengan meniru teks-teks yang diajarkan secara lisan, terletak pada satu level yang sama dengan ketiga

keterampilan bahasa lainnya dan saling berinteraksi satu sama lain, dan sebagai sumber utama dari input linguistik yang mengaktifkan/memicu terjadinya proses pembelajaran bahasa. Berbeda dengan pendapat tersebut, Saddhono (2014: 49) mengemukakan bahwa menyimak (*listening*) ialah suatu kegiatan berbahasa reseptif dalam suatu kegiatan bercakap-cakap (*talking*) dengan medium dengar (*audio*) maupun medium pandang (*visual*).

Lebih lanjut, Abidin (2012: 93—94) mengemukakan bahwa menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dilakukan secara aktif dan sungguh-sungguh dengan melibatkan penggunaan indera pendengaran, kognisi, dan persepsi untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahan simakan yang diperdengarkan secara lisan. Dari beberapa definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan kegiatan berbahasa reseptif dan apresiatif menggunakan indera pendengaran, kognisi, dan persepsi guna memahami pesan yang terkandung dalam bahan yang disimak.

Bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa, keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia. Pada umumnya, secara berturut-turut keterampilan berbahasa diawali dengan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Saddhono (2014:6) menyatakan bahwa untuk memahami isi bahan simakan diperlukan suatu proses yaitu: mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi atau menafsirkan, memahami, menilai, dan menanggapi apa yang disimak. Dalam hal ini, menyimak memiliki tujuan yang berbeda-beda, yaitu untuk mendapatkan fakta, menganalisis fakta, mengevaluasi fakta, mendapat inspirasi, menghibur diri, dan meningkatkan kemampuan.

Lebih lanjut, Saddhono (2014:24) mengungkapkan bahwa menyimak memiliki tujuan untuk mengolah informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Lebih lanjut, Saddhono (2014:6—7) mengungkapkan bahwa terdapat tujuh jenis menyimak, diantaranya:

- (1) Menyimak kreatif: kegiatan menyimak yang bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas pembelajar;
- (2) menyimak kritis: menyimak yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk memberikan penilaian secara objektif;
- (3) menyimak ekstrinsik: menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang tidak umum dan lebih bebas;
- (4) menyimak selektif: menyimak yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, dan memilih untuk mencari yang terbaik;
- (5) menyimak sosial: menyimak yang dilakukan dalam situasi-situasi sosial;
- (6) menyimak estetik: menyimak yang apresiatif, menikmati keindahan cerita, puisi, dan lain-lain;
- (7) menyimak konsentratif: menyimak yang merupakan jenis telaah atau menyimak untuk mengikuti petunjuk-petunjuk.

Menurut Saddhono (2014:21—22) menyimak berperan sebagai dasar atau landasan belajar berbahasa. Sebab, belajar berbahasa diawali dengan kegiatan menyimak. Seorang anak kecil atau seorang yang belajar bahasa asing diawali dengan menyimak bahasa target yang diucapkan dengan menyimak bunyi bahasa, kata, atau kalimat yang diucapkan ibu atau pengajar. Lambat laun mereka menirukan ucapan-ucapan yang disimak dan mencoba menerapkan dalam pembicaraan. proses menyimak, mengartikan makna, meniru, dan mempraktikkan bunyi bahasa dilakukan secara berulang-ulang hingga yang bersangkutan berhasil menguasai bahasa target.

Lebih lanjut, Saddhono (2014:22) menyatakan bahwa kegiatan menyimak berperan menunjang keterampilan berbahasa lain karena seseorang dapat



menguasai pengucapan fonem, kosakata, dan kalimat dengan proses menyimak. Adanya pemahaman terhadap fonem, kosakata, dan kalimat tersebut membantu yang bersangkutan dalam kegiatan lain, yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak juga berperan sebagai pelancar pelaksanaan komunikasi lisan, baik disampaikan dalam bentuk jarak dekat atau jarak jauh, dengan dua arah atau satu arah. Hal ini disebabkan karena penyimak harus benar-benar memperhatikan apa yang disampaikan pembicara agar tidak terjadi kesalahpahaman sehingga penyimak dapat memberikan reaksi, respons, atau tanggapan yang tepat. Selain itu, menyimak juga berperan sebagai penambah informasi. Berbagai informasi dapat diserap lewat proses menyimak, baik melalui siaran radio, televisi, pembicaraan para ahli diskusi, dan lain sebagainya.

Banyak pihak menganggap, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling penting diantara keterampilan lainnya. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran menyimak masih dianggap kurang penting dibandingkan dengan pembelajaran lain. Tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan juga terjadi di mancanegara. Field (dalam Abidin: 2012:97) mengemukakan bahwa pembelajaran menyimak belum dianggap pelajaran penting sehingga banyak ditinggalkan oleh para pengajar. Kondisi ini diperparah dengan tidak ada penilaian terhadap kemampuan dan kesulitan yang dialami pembelajar. Bahkan, dari sisi metodologi, metode pembelajaran menyimak jarang diteliti dan akhirnya pembelajaran menyimak tenggelam diantara pembelajaran membaca dan menulis.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelusuran Abidin (2012:98) yang mengungkapkan bahwa adanya kekurangtepatan pelaksanaan pembelajaran menyimak, diantaranya: (1) pembelajaran menyimak hanya digunakan untuk menjawab pertanyaan, (2) pembelajaran menyimak dilakukan sebagaimana layaknya pembelajaran membaca, (3) pengukuran kemampuan menyimak masih bersifat bias sebab pengajar menggunakan bahan simakan yang telah terlebih dahulu dibawa pembelajar, dan (4) pembelajaran menyimak tidak diarahkan pada pengembangan karakter pembelajar.

Oleh karena itu, peran pengajar sangatlah penting dalam menciptakan pengajaran menyimak secara tepat. Menurut Abidin (2012:100) menjelaskan bahwa adapun peran pengajar dalam pembelajaran ialah: (1) menyeleksi dan mengorganisasi bahan simakan secara mandiri dan tidak bergantung pada buku teks, (2) menentukan aktivitas menyimak yang harus dilakukan pembelajar selama proses pembelajaran menyimak, (3) memilih dan memperkenalkan berbagai strategi menyimak tepat yang akan dipilih dan digunakan dalam berbagai keterampilan menyimak dalam kehidupan sehari-hari, (4) merancang pembelajaran menyimak berbasis kineja aktif pembelajar, dan (5) mengukur kemampuan menyimak pembelajar secara tepat dan tidak bias.

Terdapat beberapa kerangka yang perlu diusung dalam mengorganisasikan kegiatan-kegiatan menyimak. Joiner (dalam Ghazali, 2013:180) mengungkapkan bahwa kegiatan menyimak dibagi berdasarkan tujuannya, yaitu untuk melakukan diskriminasi secara auditori, untuk melakukan diskriminasi secara visual, untuk tujuan terapi, untuk tujuan kritik, dan untuk tujuan apresiasi. Berbeda dengan

pendapat tersebut, Ommagio (dalam Ghazali, 2013:181) mengorganisasikan kegiatan menyimak berdasarkan level (pemula, menengah, lanjut) dan berdasarkan deskripsi performa dari fungsi-fungsi bahasa, konteks bahasa, dan tingkat akurasi dalam pemahaman.

Menurut Chaudron dan Ricardd (dalam Ghazali, 2013:181) menjabarkan bahwa kegiatan-kegiatan menyimak dibagi menjadi dua jenis proses yang terlibat dalam pemahaman menyimak, yaitu pengolahan secara bawah-atas (*bottom up*) dan pengolahan secara atas-bawah (*top down*). Pengolahan secara bawah-atas (*bottom up*) ialah pengolahan informasi yang ditunjukkan pada unsur-unsur tertentu seperti bunyi, kata, anak kalimat, dan ucapan tertentu yang dianalisa pada beberapa level organisasi sampai makna dari pesan dapat dipahami. Sedangkan, pengolahan secara atas-bawah (*top down*) ialah strategi yang digunakan berasal dari pengetahuan yang didapat dari latar belakang pembelajar untuk memahami makna sebuah teks.

Menurut Brown (Abidin, 2012:101) terdapat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran menyimak, yaitu: (1) pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan secara terpadu dengan keterampilan berbahasa lain dengan tepat memfokuskan diri dari pengembangan kemampuan menyimak pemahaman, (2) pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memotivasi pembelajar secara instrinsik, (3) pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bahasa dan konteks yang otentik bagi pembelajar, (4) pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bentuk respon yang tepat, (5) strategi

pembelajaran menyimak yang digunakan hendaknya secara nyata mampu mendorong perkembangan kemampuan menyimak pembelajar, (6) gunakan secara tepat model *bottom-up* dan *top-down* selama pembelajaran menyimak. Dari beberapa prinsip yang telah diungkapkan, pembelajaran menyimak harus dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dengan menerapkan pembelajaran dengan model *whole language* (memadukan seluruh keterampilan berbahasa).

Sedikit berbeda dengan Brown, Nation dan Newton (dalam Abidin, 2012:102) mengungkapkan bahwa prinsip pembelajaran menyimak adalah (1) fokus terhadap materi ajar yang bermakna dan kontekstual, (2) materi ajar tersebut harus menarik minat pembelajar sehingga pembelajar dapat termotivasi, (3) menghindari pembelajaran yang terlalu banyak menggunakan bahasa baru, (4) menyediakan umpan yang dapat dipahami dengan cukup, (5) menciptakan suasana kelas yang nyaman, kondusif, dan kooperatif.

Lebih lanjut, Abidin (2012:102—103) mengungkapkan bahwa terdapat prinsip-prinsip pembelajaran menyimak yang harus diperhatikan pembelajar, yaitu pembelajaran menyimak hendaknya tidak dilakukan sebatas menguji kemampuan pembelajar, tetapi juga diarahkan pada pembentukan keterampilan menyimak, dapat dikemas melalui berbagai aktivitas aktif kreatif bagi pembelajar dan mampu mengembangkan karakter pembelajar, harus dilakukan dengan berbasis proses menyimak disertai penilaian otentik, dilaksanakan sesuai dengan kemampuan pembelajar dengan berorientasi terhadap pembentukan perilaku yang baik, serta menggunakan berbagai media pembelajaran yang tepat.

Sejalan dengan beberapa pendapat tersebut, pembelajaran menyimak harus diimplementasikan secara tepat melalui berbagai respon pembelajar atas bahan simakan yang disimakkan. Selain itu, bahan simakan haruslah bahasa otentik yaitu bahasa yang penting dikuasai pembelajar. Berdasarkan beberapa prinsip tersebut, menurut Abidin (2012:102) pembelajaran menyimak harus dikemas secara aktif, integratif, dan otentik. Seluruh prinsip pembelajaran menyimak tersebut sepatutnya dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak sehingga benar-benar berorientasi pada tujuan pembelajaran menyimak, meliputi: melatih daya konsentrasi pembelajar, melatih daya paham pembelajar, dan melatih daya kreatif pembelajar.

## **2.6 Menyimak Konsentratif**

Menyimak konsentratif adalah salah satu jenis menyimak intensif. Menurut Ibid (dalam Azizah, 2014:12) menyimak konsentratif atau yang biasa disebut menyimak sejenis telaah merupakan menyimak bagian-bagian tertentu dari ujaran atau materi yang dianggap penting. Adapun kegiatan yang tercangkup dalam menyimak konsentratif yaitu: (1) mengikuti petunjuk-petunjuk yang ada dalam pembicaraan, (2) mencari dan merasakan hubungan-hubungan, seperti kelas, tempat, kualitas, waktu, urutan, dan sebab-akibat, (3) mendapatkan atau memperoleh butir informasi-informasi tertentu, (4) memperoleh pemahaman dan pengertian yang mendalam, (5) merasakan serta mendalami ide-ide sang

pembicara, sasaran, atau pengorganisasian, (6) memahami urutan-urutan ide sang pembicara, (7) mencari dan mencatat informasi penting.

## 2.7 Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Berbasis Aplikasi *Ionic*

Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis aplikasi ini merupakan pengembangan bahan ajar berbentuk software aplikasi *Ionic* yang dapat diakses *android mobile* pada sistem operasi Android versi 4.4 Kitkat hingga versi 6.0 Marshmallow dan sistem operasi iPhone, iPad, atau iPod touch dengan iOS versi 5.0 hingga 10.0.

Menurut Tamplin (2013) *Ionic* merupakan *platform* yang dapat membuat aplikasi mobile dengan teknologi *web*. *Ionic platform* menggunakan *lisensi opensource*, sehingga ionic dapat membuat aplikasi gratis maupun komersial. *Ionic* menggunakan AngularJS untuk implementasi *logicnya* yang menawarkan performa dan respon cepat seperti aplikasi *native*.

Bahan ajar ini berisi materi tentang cerita rakyat Indonesia dan terdapat contoh cerita rakyat Indonesia berupa audio. Bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar, audio, serta evaluasi pembelajaran dengan adanya pertanyaan-pertanyaan terkait dengan simakan cerita rakyat Indonesia yang disimak oleh pembelajar. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan pembelajar dalam pembelajaran keterampilan menyimak.



Kelebihan dari adanya bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis Aplikasi ini adalah (1) dapat diakses melalui telepon genggam Android maupun iOS kapanpun dan dimanapun, (2) dapat diakses pada sistem operasi Android versi 4.4 Kitkat hingga versi 6.0 Marshmallow dan sistem operasi iPhone, iPad, atau iPod touch dengan iOS versi 5.0 hingga 10.0, (3) adanya latihan-latihan sebagai evaluasi pembelajaran keterampilan menyimak, (4) evaluasi didapat dari pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda maupun melengkapi dan dapat langsung diketahui skornya, (5) menggunakan gambar-gambar yang bagus sehingga menarik minat pembelajar untuk belajar bahasa Indonesia dengan mudah, (6) dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*. Namun, terdapat kelemahan dari bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis aplikasi ini, yaitu (1) aplikasi ini tidak dapat mengakses *google maps* ketika sedang offline dan (2) aplikasi ini harus menggunakan iTunes pada PC/Macbook agar aplikasi dapat digunakan iPhone/iPad.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini dipaparkan tentang metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yaitu (1) model penelitian dan pengembangan, (2) prosedur penelitian dan pengembangan, (3) data dan sumber data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data.

#### 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal sebagai *research and development (R&D)*. Hal tersebut didasarkan pada penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi. Produk ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sugiyono (2015: 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Goll, Gall, & Borg (dalam Putra, 2015: 84) yang menyatakan bahwa R&D dalam pendidikan merupakan sebuah model pengembangan berbasis

industri yang digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria kelayakan produk.

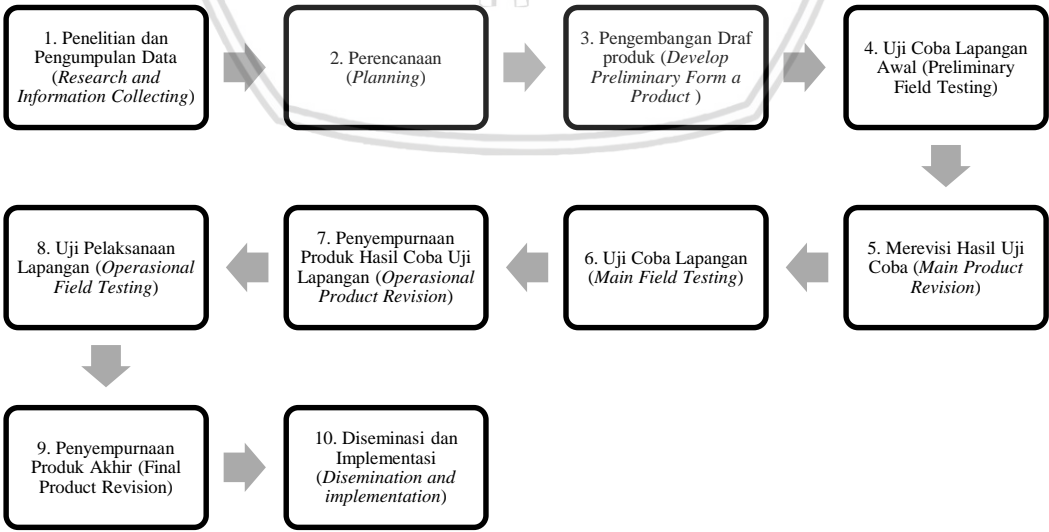
Richey dan Kelin (dalam Sugiono, 2016:28) dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian ini juga dapat dinamakan sebagai *desain and development research* yang sebelumnya dinamakan *developmental research*. Perancangan dan penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat, dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran.

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan, metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur ilmiah guna meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang tepat untuk menguji produk baru yang akan dikembangkan.

Produk yang dikembangkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau dilaboratorium, tetapi juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer atau aplikasi untuk pembelajaran, pelatihan, evaluasi, serta manajemen

(Sukmadinata, 2009:164—165). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Asandhimitra (dalam Warsita, 2011: 100) menyatakan bahwa bentuk bahan ajar berupa media cetak (modul) dan bahan noncetak berupa program audio, program video, radio, televisi, komputer, alat-alat praktik dan praktikum, dan sebagainya. Seperti halnya dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan ialah berupa *software* aplikasi yang dapat diakses melalui android maupun iOS.

Pada penelitian ini, peneliti memilih model Borg & Gall karena tahap penelitian dan pengembangan model Borg & Gall ini sesuai dengan pengembangan bahan ajar dan hasil dari penelitian ini digunakan untuk merancang produk baru dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan hingga memenuhi kriteria kelayakan produk. Hal tersebut dapat dilihat dari siklus penelitian dan pengembangan model Borg & Gall (Setyosari, 2010: 205) berikut ini.



**Gambar 3.1 Rancangan Penelitian dan Pengembangan Model Borg & Gall**

### 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Menurut Tegeh, dkk (2014: 13) langkah pengembangan dengan model Borg & Gall adalah (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk pendahuluan produk, (4) uji lapangan pendahuluan/persiapan, (5) revisi berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan, (6) uji lapangan utama, (7) revisi berdasarkan uji lapangan utama, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi berdasarkan uji lapangan operasional, dan (10) penyebaran dan implementasi. Namun, pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan seluruh langkah pengembangan model Borg & Gall karena disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Peneliti pada penelitian dan pengembangan ini hanya mengadaptasi sebagian siklus penelitian dan pengembangan Borg dan Gall meliputi tujuh langkah penelitian. Hal ini dilakukan karena penelitian dan pengembangan yang dilakukan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pengembangan, yakni menghasilkan, memvalidasi, serta menguji coba bahan ajar yang dikembangkan. Maka, prosedur penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian yang Telah Dimodifikasi

### 3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada penelitian dan pengumpulan data ini, peneliti melakukan seleksi produk dan tinjauan literatur. Sebelum proses R&D pendidikan dapat diaplikasikan, menurut Tegeh, dkk (2014:8) menyatakan bahwa perlu melukiskan sekhusus mungkin produk pendidikan yang akan dikembangkan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, peneliti akan mengembangkan produk bahan ajar berbasis aplikasi.

Wawancara dan observasi lapangan langsung juga sangat berguna untuk melengkapi literatur penelitian dalam memberikan dasar-dasar pengetahuan untuk pengembangan produk pendidikan (Tegeh, dkk., 2014:10). Berkaitan dengan



pendapat tersebut, peneliti melakukan observasi di kelas keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar dan mendapatkan informasi mengenai kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menyimak melalui wawancara dengan salah satu pengajar BIPA sekaligus Ketua Khusus Kurikulum di Divisi Bahasa Lab. Ilmu Humaniora BIPA Universitas Brawijaya, yaitu Ibu Putri Kumala Dewi, M.Pd.

Dari seleksi produk, tinjauan literatur, serta adanya wawancara dan observasi lapangan dapat diperoleh bahwa peneliti memilih salah satu topik yang paling tepat dan cocok untuk digabungkan dengan bahan ajar berbasis aplikasi. Pada pengembangan produk bahan ajar berbasis aplikasi ini, peneliti memilih topik cerita rakyat Indonesia karena cerita rakyat Indonesia sering digunakan untuk melatih kepekaan pembelajar dalam keterampilan menyimak pada tingkat dasar, serta bahasa yang digunakan dapat mudah dimengerti.

### **3.2.2 Perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi: (1) merumuskan ide atau gagasan dan tujuan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar, (2) menetapkan validator ahli, dan (3) menetapkan mitra kerja untuk mengembangkan bahan ajar dan membuat draf bahan ajar. Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan khusus sesuai dengan silabus dan topik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

### 3.2.3 Pengembangan Produk

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan atau penyusunan bahan ajar, meliputi (1) merancang draf produk bahan ajar dengan memperhatikan struktur isi, penataan gambar dan warna, dan keterkaitan bahan ajar dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (2) mengubah draf produk ke dalam bentuk produk awal, (3) menyusun perangkat evaluasi mencakup penilaian produk media pembelajaran dan penilaian hasil belajar pembelajar.

Pada tahap ini, peneliti akan berkolaborasi dengan dua alumni Politeknik Negeri Malang Jurusan Teknologi Informatika, yaitu Linggar Samudra Ajidarma, A.Md. dan Sundus Anisah, Amd. untuk membuat produk bahan ajar. Produk bahan ajar yang telah jadi akan divalidasi oleh ahli media, materi, praktisi, dan ahli desain grafis serta akan diujicobakan kepada pembelajar untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar dalam pembelajaran.

### 3.2.4 Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan pada skala kecil yaitu 1-6 orang pembelajar yang dipilih secara acak pada program Darmasiswa BIPA tingkat dasar di Divisi Bahasa Lab. Ilmu Humaniora BIPA Universitas Brawijaya. Sebelum uji coba lapangan awal dilakukan, produk bahan ajar terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Ahli yang menjadi validator pada pengembangan produk bahan ajar ini terdiri dari ahli media, ahli materi, dan praktisi, dan ahli desain grafis.

Ahli media yang dipilih ialah (1) dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2) telah menempuh pendidikan S1 dan S2, dan (3) memiliki pengalaman mengajar pengembangan bahan ajar atau media pembelajaran. Selanjutnya, ahli materi dipilih dengan memiliki karakteristik yaitu (1) dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, (2) telah menempuh pendidikan S1 dan S2, (3) pernah mengajar matakuliah pembuatan bahan ajar BIPA, dan (3) memiliki pengalaman mengajar BIPA.

Praktisi ahli yang dipilih ialah (1) dosen Sastra Inggris, (2) telah menempuh pendidikan S1 dan S2, (3) memiliki pengalaman mengajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar. Sedangkan, ahli desain grafis yang dipilih memiliki kriteria yaitu (1) telah menempuh pendidikan S1 jurusan Teknologi Informasi, (2) memiliki kemampuan dalam bidang desain grafis dan pengembangan aplikasi.

### **3.2.5 Revisi Hasil Coba Lapangan Awal**

Setelah produk divalidasi dan diujicoba lapangan oleh kelompok kecil perlu dilakukan revisi produk berdasarkan masukan yang telah diberikan. Pada tahap revisi hasil uji coba ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sebagai bahan ajar keterampilan menyimak pembelajaran BIPA tingkat dasar di kelas. Peneliti pada tahap ini melakukan revisi dengan mempertimbangkan apa yang telah direkomendasikan dan disarankan oleh

pembelajar agar dapat meningkatkan kualitas produk untuk diujicobakan pada pembelajar secara lebih luas.

### **3.2.6 Uji Coba Lapangan**

Setelah melakukan validasi oleh para ahli dan melakukan revisi hasil uji coba lapangan awal, peneliti melakukan uji coba lapangan. Produk bahan ajar keterampilan BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi ini dilakukan uji coba skala luas, yakni seluruh pembelajar BIPA tingkat dasar di kelas keterampilan menyimak. Sebelum uji coba lapangan dilakukan, produk bahan ajar divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sesuai dengan bidangnya. Pada uji coba lapangan ini bertujuan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan untuk menyempurnakan produk.

### **3.2.7 Revisi Produk Akhir**

Pada tahap revisi produk akhir coba uji lapangan, peneliti melakukan perbaikan dari hasil uji coba. Data kuisioner atau angket yang telah diperoleh dari hasil uji coba lapangan digunakan untuk merevisi produk yang perlu diperbaiki dan menjadi acuan untuk menyempurnakan produk yang telah ada. Tujuan penyempurnaan produk hasil coba uji lapangan ini untuk menghasilkan produk yang berkualitas sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak di kelas secara luas.

### 3.3 Data dan Sumber Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi data pengembangan dan data implementasi pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*. Adapun penjabaran data pengembangan dan data implementasi pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* sebagai berikut.

#### 1. Data Proses Pengembangan dan Sumber Data Proses Pengembangan

Data pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* diperoleh melalui tiga jenis, yaitu (1) hasil wawancara dengan pengajar BIPA, (2) observasi secara langsung, (3) angket validasi ahli, dan (4) angket respon pembelajar BIPA tingkat dasar.

Adapun sumber data pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari (1) pengajar BIPA; (2) ahli materi; (3) ahli media; (4) ahli desain grafis; (5) praktisi ahli; (6) pembelajar BIPA. Sedangkan, sumber data sekunder diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya yang dapat dicari relevansinya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan dokumentasi berupa gambar maupun sumber tertulis sebagai pelengkap dalam proses penelitian.

#### 2. Data Hasil Implementasi dan Sumber Data Hasil Implementasi

Data hasil implementasi penggunaan bahan ajar BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA

tingkat dasar diperoleh dari hasil belajar keterampilan menyimak pembelajar BIPA tingkat dasar di Program BIPA Divisi Bahasa Lab. Ilmu Humaniora BIPA Universitas Brawijaya.

Sumber data hasil implementasi dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil evaluasi belajar pembelajar, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari dokumentasi berupa gambar sebagai pelengkap dalam proses penelitian.

### **3.4 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan produk ini dilakukan untuk dua data, yaitu data proses pengembangan dan data implementasi. Melalui pengembangan ini diharapkan produk yang dihasilkan mendapat kelayakan untuk diimplementasikan. Adapun penjabaran penggunaan instrumen pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Instrumen Penelitian pada Proses Pengembangan**

Pada proses pengembangan bahan ajar keterampilan BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* digunakan beberapa instrumen. Instrumen yang digunakan untuk penelitian dan pengumpulan informasi berupa lembar pengamatan observasi dan pedoman wawancara. Instrumen yang digunakan pada validasi I dan uji coba lapangan awal berupa kuisisioner.



Adapun instrumen yang digunakan pada validasi II dan uji coba lapangan berupa kuisioner.

## 2. Instrumen Penelitian pada Implementasi Produk

Instrumen yang digunakan saat implementasi penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis aplikasi *Ionic* berupa instrumen tes. Instrumen tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan pembelajar dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dan untuk mengetahui dampak penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* terhadap hasil belajar pembelajar BIPA tingkat dasar di Program BIPA Divisi Bahasa Lab. Ilmu Humaniora BIPA Universitas Brawijaya. Tes ini berupa soal pilihan ganda dan soal melengkapi.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur sistematis untuk memperoleh data dan mempermudah proses analisis data penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada proses pengembangan dan hasil implementasi penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* adalah sebagai berikut.

#### 1. Teknik Pengumpulan Data Proses Pengembangan

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada proses pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar

berbasis aplikasi *Ionic* berupa wawancara tidak terstruktur dan observasi, angket, serta dokumentasi.

a. Teknik wawancara tidak terstruktur dan observasi

Teknik wawancara merupakan proses mendapatkan informasi melalui tanya jawab (Nasir, 2005:193). Sehingga, dapat dikatakan bahwa wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari informan terkait dengan penelitian yang dilakukan. Lebih lanjut, menurut Sugiyono (2015:140) wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang menggunakan pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan digunakan dan bersifat bebas. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan pengajar BIPA untuk mendapatkan informasi terkait dengan permasalahan dan kondisi yang dihadapi pembelajar BIPA tingkat dasar dalam belajar keterampilan menyimak BIPA.

Selain wawancara, teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Observasi diarahkan pada kegiatan memerhatikan objek penelitian secara akurat (Gunawan, 2014:143). Observasi dilakukan harus sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian pengembangan ini, observasi dilakukan terhadap pembelajar BIPA tingkat dasar pada kelas keterampilan menyimak program beasiswa Darmasiswa di Program BIPA Divisi Bahasa Lab. Ilmu Humaniora Universitas Brawijaya. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Tujuan dilakukan observasi ini untuk

mengamati kondisi pembelajar yang akan dijadikan subjek uji coba bahan ajar yang akan diproduksi dalam penelitian pengembangan ini.

b. Teknik Angket

Angket merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden yang memuat seperangkat pertanyaan tertulis. Menurut Sugiyono (2015:142) kuisioner/angket ialah teknik pengumpulan data yang efisien digunakan ketika peneliti tahu pasti variabel apa yang hendak diukur.

Lebih lanjut, Sugiyono (2016:217) menyatakan bahwa adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden, maka akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dan cepat. Pada penelitian ini, angket digunakan kepada validator ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli desain grafis dan validator praktisi ahli serta seluruh responden pembelajar BIPA tingkat dasar.

c. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan sebagai pelengkap pada saat proses penelitian yang berfungsi sebagai bukti telah dilaksanakannya sebuah penelitian. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Gunawan (2014:177-178) mengungkapkan bahwa penggalan sumber data lewat dokumentasi digunakan sebagai pelengkap bagi proses penelitian baik

melalui gambar, film, maupun sumber tertulis. Pada penelitian pengembangan ini data dokumentasi berupa foto dan sumber tertulis.

## 2. Teknik Pengumpulan Data Hasil Implementasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada implementasi penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* pada pembelajaran keterampilan menyimak berupa tes dan dokumentasi.

### a. Teknik Pengumpulan Data dengan Tes

Menurut Anastari (dalam Sugiono, 2016:208) mengungkapkan bahwa tes merupakan pengukuran yang objektif dan standar. Pengumpulan data dengan tes dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan terhadap subjek yang diteliti untuk dijawab. Sugiono (2016:208—209) pengumpulan data dengan tes dapat dilakukan untuk menguji alat, mesin, sistem, model, kebijakan, program, bahan ajar, media pembelajaran, dan lain-lain. Pada penelitian dan pengembangan ini, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar pembelajar pada saat implementasi produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* kepada pembelajar BIPA program Darmasiswa di Universitas Brawijaya.

### b. Teknik Dokumentasi

Pada saat proses penelitian, dokumentasi diperlukan sebagai pelengkap yang berfungsi sebagai bukti telah dilaksanakannya sebuah

penelitian. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Gunawan (2014:177-178) mengungkapkan bahwa penggalan sumber data lewat dokumentasi digunakan sebagai pelengkap bagi proses penelitian baik melalui gambar, film, maupun sumber tertulis. Pada penelitian pengembangan ini data dokumentasi berupa foto.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mana peneliti melakukan penelitian untuk menghasilkan, memvalidasi, serta menguji coba bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian dan pengembangan ini melakukan dua tahap analisis data. Adapun dua tahap analisis data dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Data Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic*

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan secara bertahap berdasarkan ketujuh model pengembangan Borg dan Gall. Data dari hasil angket oleh ahli materi, ahli media dan pembelajar selanjutnya dianalisis secara rinci dan menyeluruh dengan cara menghitung hasil angka yang diperoleh dari perhitungan skala likert berikut.

**Tabel 3.1 Skala Likert (Riduwan, 2010:39)**

<b>Kategori</b>	<b>Bobot</b>
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Kriteria pada skala likert digunakan dengan pertimbangan sebagai berikut.

- 1) Skor 4: Kualitas sangat baik, mudah digunakan dan dipahami, tidak perlu perbaikan.
- 2) Skor 3: kualitas baik, mudah digunakan dan dipahami, perlu perbaikan.
- 3) Skor 2: kualitas cukup baik, sulit digunakan dan dipahami, perlu perbaikan.
- 4) Skor 1: kualitas kurang baik, tidak layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil penilaian pada lembar angket dari validator ahli dan angket pembelajar selanjutnya akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{X_1}{X_2} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

X1 : Jumlah skor penilaian



X2 : Jumlah skor maksimal

(Sudjana, 2007:40)

Berdasarkan perhitungan analisis lembar validasi pada data pengembangan, selanjutnya akan diperoleh tingkat kelayakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dengan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Interpretasi Skor (Riduwan 2010:41)**

Persentase	Kategori
0%-20%	Tidak layak/baik
21%-40%	Kurang layak/baik
41%-60%	Cukup layak/baik
61%-80%	Layak/baik
81%-100%	Sangat layak/baik

Berdasarkan tabel interpretasi skor, media pembelajaran dapat dikatakan valid dan layak apabila hasil penilaian uji coba minimal termasuk dalam kategori baik. Maka, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi dikatakan valid dan layak jika hasil presentase yang diperoleh  $\geq 61\%$ .

## 2. Analisis Data Hasil Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic*

Data hasil penilaian pada keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* diperoleh dari hasil ketuntasan pembelajar setelah menggunakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat

dasar berbasis aplikasi. Hasil belajar pembelajar tersebut akan dianalisis dengan rumus (Sudjana, 2007:40).

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \text{Skor Akhir}$$



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab IV ini dideskripsikan data hasil dan pembahasan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Hasil dan pembahasan yang dipaparkan meliputi (1) proses pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dan (2) hasil implementasi bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dalam pembelajaran menyimak pada uji coba awal dan lapangan.

#### 4.1 Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic*

Penelitian dan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini mengadaptasi penelitian model Borg & Gall dengan melakukan beberapa penyesuaian pada tahapannya sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahapan pada penelitian pengembangan ini yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk pendahuluan produk, (4) uji lapangan awal (5) revisi awal berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan, (6) uji lapangan akhir, (7) revisi akhir dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji lapangan akhir.

Hal ini dilakukan karena penelitian dan pengembangan yang dilakukan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pengembangan, yakni menghasilkan,

memvalidasi, serta menguji coba bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini dilakukan selama enam bulan yaitu pada November 2017 hingga April 2018. Berikut ini pemaparan dari masing-masing tahap pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*.

#### 4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi oleh pembelajar asing. Proses pengumpulan informasi dilakukan di Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya pada 29 November 2017 melalui wawancara dan observasi langsung di dalam kelas BIPA. Kedua teknik pengumpulan data tersebut dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami pembelajar asing dalam belajar bahasa Indonesia. Hasil wawancara dengan dosen BIPA dapat dilihat pada (lampiran 4).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran menyimak tingkat dasar BIPA, pembelajar memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan pembelajar ada pada tingkat dasar, menengah, dan lanjut. Oleh karena itu, pengajar memberlakukan pengayaan dan remedial saat kegiatan tutorial. Pada kegiatan tutorial ini, pengajar memberikan tambahan bahan ajar berupa video atau rekaman yang diambil dari internet untuk pengayaan dan remedial saat dilakukan kegiatan tutorial.

Akan tetapi, penggunaan bahan ajar media cetak kurang praktis disebabkan karena ukuran buku terlalu lebar dan tebal yaitu berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) dan tebal 2 cm sehingga pembelajar mengalami kesulitan jika buku tersebut dibawa kemana-mana. Bahan ajar tersebut juga memiliki kelemahan mudah rusak dan hilang karena menggunakan bahan kertas. Begitu pula dengan rekaman dan video kurang efektif. Sebab, penggunaan kedua bahan ajar tersebut masih membutuhkan aliran listrik yang terkendala penggunaannya bila terjadi pemadaman listrik dan tidak dapat dipergunakan bila melaksanakan pembelajaran di luar kelas.

Tidak hanya itu, pengajar hanya mengacu pada penggunaan audio dari buku *Sahabatku Indonesia* untuk keterampilan menyimak. Pengajar juga belum mengembangkan rekaman atau video yang dibuat sendiri sebagai bahan ajar tambahan pada saat pengayaan dan remedial. Pengajar hanya menggunakan rekaman dan video yang diperoleh dari internet. Sehingga, tidak ada orisinalitas dari pengajar untuk bahan ajar yang dipakai.

Selain itu, terdapat kendala lain pada proses pembelajaran keterampilan menyimak yaitu pengeras suara yang kurang memadai. Divisi bahasa hanya menyediakan dua pengeras suara. Sehingga, jika terpakai semua untuk kegiatan lain, maka dosen harus membawa pengeras suara sendiri. Kendala lain yang muncul ialah kabel yang digunakan untuk menyambungkan pengeras suara dengan aliran listrik terkadang tidak berfungsi.

Menurut Abdulhak dan Darmawan (2013:154—155) bahan ajar memiliki fungsi sebagai berikut: (1) meningkatkan produktivitas pembelajaran, (2) adanya pembelajaran yang bersifat individual atau *student oriented* dengan mengurangi kontrol pengajar yang kaku dan tradisional dan memberi kesempatan kepada pembelajar untuk berkembang, (3) memberikan dasar pembelajaran yang lebih ilmiah dengan merancang program pembelajaran yang sistematis dan pengembangan bahan ajar yang dilandasi penelitian, (4) lebih memantapkan pembelajaran dengan penyajian informasi dan bahan secara konkret, (5) memungkinkan belajar secara seketika dengan memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung, (6) memungkinkan penyajian pembelajaran secara lebih luas yang mampu menembus batas geografis.

Adanya bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini menciptakan pembelajaran bersifat *student oriented* sehingga memberi kesempatan kepada pembelajar untuk aktif dan terus berkembang serta membangun pengetahuan pembelajar secara mandiri.

#### 4.1.2 Perencanaan

Pada tahap ini, dilaksanakan perencanaan-perencanaan yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Tahap-tahap perencanaan



ini meliputi: (1) merumuskan ide atau gagasan dan tujuan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar, (2) menetapkan validator ahli, dan (3) menetapkan mitra kerja untuk mengembangkan bahan ajar dan membuat draf bahan ajar. Perumusan ide dan tujuan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar ini didasari dari observasi yang telah dilakukan peneliti secara langsung di dalam kelas keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar.

Peneliti menemukan adanya beberapa kekurangan dari bahan ajar yang telah digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas, yaitu adanya bahan ajar cetak yang kurang praktis jika digunakan di luar kelas dan adanya bahan ajar berupa video atau rekaman yang tidak dapat diputar jika terjadi pemadaman listrik. Adanya beberapa kendala tersebut menjadikan merosotnya minat pembelajar untuk belajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar. Setelah melakukan observasi, peneliti mengembangkan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA berbasis aplikasi *Ionic* untuk memberikan stimulus kepada pembelajar agar termotivasi dalam mempelajari keterampilan menyimak BIPA baik digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas, tanpa terikat ruang dan waktu.

Sebelum merumuskan ide pembuatan bahan ajar, perlu melakukan tinjauan terhadap materi pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar di Program BIPA Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya yang berpedoman pada silabus keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar. Peneliti memilih salah satu materi pembelajaran

BIPA, yaitu materi tentang cerita rakyat Indonesia. Pemilihan materi pembelajaran BIPA ini sesuai dengan parameter capaian pembelajaran pada level II pada unit kompetensi mendengarkan yaitu elemen kompetensi berupa mampu mengidentifikasi informasi penting yang terdapat dalam teks berupa teks cerita rakyat.

Peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dengan memasukkan materi cerita rakyat Indonesia agar pembelajar dapat mengetahui cerita rakyat yang berkembang di Indonesia, khususnya di daerah Malang beserta dengan kearifan lokal yang berkembang dari cerita rakyat tersebut. Materi cerita rakyat Indonesia ini berupa pengertian cerita rakyat, jenis-jenis cerita rakyat Indonesia, contoh-contoh cerita rakyat Indonesia, serta informasi lain mengenai cerita rakyat Indonesia.

Setelah menentukan materi, diperlukan sebuah ide baru terkait bahan ajar yang dikembangkan. Ide atau gagasan dalam pengembangan bahan ajar ini ialah menciptakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*. Bahan ajar ini memuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, latihan, tes, informasi, kamus, KBBI, daftar pustaka, dan profil penulis. Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini merupakan pengembangan bahan ajar berbentuk software aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* berbasis Android maupun iPhone.

Bahan ajar ini berisi materi tentang cerita rakyat Indonesia dan terdapat contoh cerita rakyat Indonesia berupa audio. Bahan ajar ini memuat evaluasi pembelajaran dengan adanya pertanyaan-pertanyaan terkait dengan cerita rakyat Indonesia yang disimak pembelajar. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan pembelajar dalam pembelajaran keterampilan menyimak.

Selain merumuskan ide atau gagasan pengembangan bahan ajar ini, diperlukan perumusan tujuan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini. Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menjabarkan seluruh tahap pengembangan produk bahan ajar sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan produk yang akan diujicobakan serta menjabarkan hasil penilaian pembelajaran dari penggunaan produk. Tujuan khusus penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memberikan stimulus dan memenuhi kebutuhan pembelajar BIPA tingkat dasar guna meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak serta memaksimalkan adanya penggunaan bahan ajar di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, tujuan dari adanya penelitian dan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini ialah dapat digunakan sebagai acuan dan pemicu pengajar dalam membuat bahan ajar pembelajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Selain merumuskan ide atau gagasan dan tujuan pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar, pada tahap ini juga akan dilakukan pemilihan validator dalam penelitian dan pengembangan yang terdiri dari ahli media, ahli materi, praktisi ahli, dan ahli desain grafis. Pemilihan validator dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada 29 Desember 2017 didasari

pertimbangan dan persetujuan dengan ibu Nia Budiana, M.Pd. sebagai dosen pembimbing. Ahli media diserahkan kepada bapak Mahrus Abadi, M.Pd. sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Brawijaya yang telah mengampu matakuliah pendidikan dan memahami tentang bahan ajar sekaligus sebagai dosen BIPA dan ahli materi diserahkan kepada ibu Putri Kumala Dewi, M.Pd. sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Brawijaya dan ketua kurikulum program darmasiswa BIPA di Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Selanjutnya, praktisi ahli diserahkan kepada ibu Istiqomah Wulandari, M.Ed. selaku pengajar BIPA di kelas keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar sehingga dapat dipastikan mengetahui dan memahami karakteristik mahasiswa BIPA tingkat dasar. Terakhir, sebagai ahli desain grafis diserahkan kepada salah satu alumni STIKI Malang jurusan Teknologi Informasi, yaitu Eka Anggi Prasetyo, S.Kom. yang bekerja sebagai *programmer*. Pemilihan salah satu alumni jurusan Teknologi Informasi ini karena beliau memiliki pengetahuan tentang pengembangan aplikasi, khususnya pengembangan aplikasi berbasis *Ionic*, serta mengambil peminatan *software* aplikasi pada bangku perkuliahan yang ditempuhnya. Pemilihan para ahli ini diharapkan dapat membantu proses penelitian pengembangan produk media sampai tahap final.

Pada alur selanjutnya, perancangan draf produk bahan ajar dilakukan pada 30 Desember 2017. Perancangan draf produk meliputi: (1) menentukan mitra kerja yang dapat membantu membuat bahan ajar yang diinginkan; (2) menentukan *framework* aplikasi yang akan digunakan; (3) mencari materi di beberapa

referensi; (4) mencari contoh cerita rakyat Indonesia; dan (5) mengonsultasikan daftar materi, contoh, dan penugasan kepada dosen pembimbing.

#### 4.1.3 Pengembangan Bentuk Produk

Pada tahap pengembangan ini meliputi (1) merancang draf produk bahan ajar dengan memperhatikan struktur isi, penataan gambar dan warna, dan keterkaitan bahan ajar dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (2) mengubah draf produk ke dalam bentuk produk awal; dan (3) menyusun perangkat evaluasi mencakup penilaian produk bahan ajar dan penilaian hasil belajar pembelajar. Pengembangan bentuk produk bahan ajar ini dilakukan pada tanggal 1 Januari 2018.

##### 4.1.3.1 Pembuatan Produk Awal Bahan Ajar sesuai Draft Perencanaan

Pada tahap ini, pembuatan bahan ajar yang akan diujicobakan disesuaikan dengan rancangan draf yang telah dibuat sebelumnya. Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* berupa aplikasi berbentuk apk (*application package file*) yang memuat petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, latihan, tes, informasi, kamus, daftar pustaka, dan profil penulis. Bahan ajar ini terdapat materi, gambar, dan audio serta penugasan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan audio yang disimak agar menstimulasi dan

menunjang imajinasi pembelajar dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar.

Tema yang dipilih dalam bahan ajar pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar ini berkaitan dengan kebudayaan Indonesia, yaitu cerita rakyat Indonesia. Audio rekaman yang dipilih pada latihan dan tes berupa cerita rakyat yang berasal dari Malang. Adanya cerita rakyat yang berasal dari Malang diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pembelajar mengenai cerita rakyat yang ada di Malang dan beragam kearifan lokal yang melekat pada cerita rakyat tersebut.

Pembelajar juga diharapkan dapat meneladani kearifan lokal yang terdapat di daerah Malang dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari selama tinggal di Malang. Dengan adanya kearifan lokal yang terdapat dalam cerita rakyat dari Malang tersebut, pembelajar diharapkan dapat mengatasi gegar budaya (*culture shock*) karena perbedaan adat-istiadat, agama, dan budaya.

#### **4.1.3.2 Mempersiapkan Perangkat Penilaian**

Tahap selanjutnya ialah menyiapkan angket penilaian pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang dilakukan pada 5 Januari 2018 yang terdiri atas dua angket penilaian, yakni angket validasi untuk validator dan angket respon pembelajar BIPA yang dapat dilihat pada (lampiran 5—9).



#### **4.1.4 Uji Coba Awal/ Skala Kecil**

Pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan uji coba yang terdiri dari dua tahap, yaitu uji coba awal dan uji coba lapangan. Kedua uji coba tersebut dilakukan guna memperoleh tingkat kelayakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar di program BIPA, Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Uji coba awal dilakukan dengan (1) validasi kepada para ahli, (2) menganalisis data, (3) melakukan revisi produk awal, dan (4) melakukan implementasi. Pada tahap uji coba awal melibatkan enam pembelajar dari sebelas pembelajar BIPA tingkat dasar program Darmasiswa di Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

##### **4.1.4.1 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Uji Coba Awal/Skala Kecil**

Penyajian data hasil validasi ahli materi diperoleh dari angket validator yang dilakukan pada 8 Februari 2018. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Brawijaya yaitu ibu Putri Kumala Dewi, M.Pd. Uji coba produk yang dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi.

Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek materi berupa materi tentang cerita rakyat

Indonesia, macam-macam cerita rakyat, dan contohnya. Penyajian hasil penilaian validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1 Analisis Validasi Ahli Materi Uji Coba Awal**

Keterangan	Validasi Ahli Materi		
	Aspek I	Aspek II	Aspek III
Jumlah Skor Hasil Validasi	20	28	11
Jumlah Aspek Penilaian	24	36	16
Persentase Aspek	83%	78%	68%
<b>Rata-rata</b>	<b>76,33%</b>		

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 83% dari segi kelayakan isi, 78% dari segi aspek kelayakan penyajian, dan 68% aspek kelayakan bahasa. Aspek kelayakan isi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Pada aspek kelayakan penyajian meliputi: (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Sedangkan, pada aspek kelayakan bahasa meliputi: (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif.

Pada aspek kelayakan isi, unsur kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran pada kriteria keluasan materi mendapat skor 3 dengan indikator materi sesuai topik dan capaian pembelajaran, kriteria kedalaman materi mendapat skor 2 dengan indikator materi cukup sesuai dengan perkembangan intelektual dan emosional pembelajar, serta kriteria kemutakhiran materi, latihan, dan tes mendapat skor 3 dengan indikator materi, latihan, dan tes yang digunakan dalam keterampilan menyimak sudah mutakhir dan berdaya pakai.

Namun, pada aspek kelayakan isi telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu sebesar 83%. Sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diuji cobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Begitu juga pada aspek kelayakan penyajian, bahan ajar belum memperoleh nilai sempurna pada semua unsur, yaitu (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Pada unsur teknik penyajian, kriteria kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi mendapat skor 3 dengan indikator ilustrasi sesuai dengan materi. Sedangkan, pada unsur penyajian pembelajaran, kriteria berpusat pada pembelajar mendapat skor 3.

Pada unsur kelengkapan penyajian, kriteria petunjuk penggunaan mendapat skor 3 dengan indikator petunjuk penggunaan menyertakan rincian setiap menu dan terdapat alur pembelajaran namun tidak runtut, kriteria tujuan pembelajaran mendapat skor 3 dengan indikator tujuan pembelajaran yang lengkap, kriteria materi juga mendapat skor 3 dengan indikator materi memuat pengertian, macam-macam, dan contoh tanpa disertai gambar, kriteria informasi mendapat skor 3 dengan indikator latihan memuat audio, gambar, dan kosakata untuk disimak. Selain itu, pada kriteria tes/ujian mendapat skor 3 dengan indikator tes/ujian memuat audio, gambar, dan kosakata untuk disimak.

Sehingga, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* pada aspek kelayakan penyajian dapat dikategorikan sangat layak karena memperoleh persentase  $\geq 61\%$ , yaitu sebesar 78%. Akan tetapi, perlu

adanya perbaikan pada kriteria tujuan pembelajaran yang mendapat skor 3 dengan memperbaiki sesuai data kalimat hasil validasi ahli materi pada (lampiran 15), yaitu menyesuaikan capaian pembelajaran dengan elemen kompetensi kurikulum.

Pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal pada seluruh unsur yaitu (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif. Pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa, kriteria ketepatan struktur kalimat mendapat skor 3 dengan indikator kalimat yang digunakan sesuai dengan struktur kalimat dan mudah dipahami, kriteria ketepatan ejaan mendapat skor 3 dengan indikator penulisan huruf, kata, kalimat, istilah, dan paragraf sesuai dengan EYD.

Pada unsur komunikatif, kriteria pemahaman terhadap isi dan pesan memperoleh skor 2 dengan indikator pembelajar dapat memahami isi dan pesan dari materi yang dibaca namun tidak dapat memahami isi bahan simakan yang didengar. Pada unsur dialogis dan interaktif, kriteria kemampuan memotivasi pembelajar mendapat skor 3 dengan indikator materi dapat menggugah pembelajar untuk berfikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Pada aspek kelayakan bahasa secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 68%. Pemerolehan persentase pada kelayakan bahasa telah mencapai target persentase sebesar  $\geq 61\%$ . Sehingga, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikatakan layak dan diujicobakan kepada pembelajar BIPA. Akan tetapi, perlu adanya perbaikan pada kriteria pemahaman terhadap isi dan pesan yang memperoleh skor 2 sesuai

dengan data verbal berdasarkan hasil angket validasi ahli materi, yaitu menambahkan terjemahan bahasa Inggris pada kosakata dan memuat pertanyaan pesan moral pada tes dan ujian.

Berdasarkan hasil penilaian pada (lampiran 15) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 76,33%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik.

#### **4.1.4.2 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media Uji Coba Awal/Skala Kecil**

Penyajian data hasil validasi ahli media diperoleh dari angket validator yang dilakukan pada 25 Februari 2018. Ahli media merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Brawijaya yaitu bapak Mahrus Abadi, M.Pd. Uji coba produk yang dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek media berupa kefungsian aplikasi yang dijalankan. Penyajian hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.2 Analisis Validasi Ahli Media Uji Coba Awal**

Keterangan	Validasi Ahli Media
	Aspek I
Jumlah Skor Hasil Validasi	48
Jumlah Aspek Penilaian	60
Persentase Aspek	80%
<b>Rata-rata</b>	<b>80%</b>

Berdasarkan tabel 4.2 yang diperoleh melalui angket validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 80% dari segi kelayakan kegrafikan. Namun, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal dalam aspek kelayakan kegrafikan yang memiliki tiga unsur utama, yaitu (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan.

Pada unsur tampilan, kriteria kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu mendapat skor 3 dengan indikator warna halaman awal dan ikon setiap menu menarik, gambar ikon setiap menu kontras dengan latar belakang, harmonis, memiliki kesatuan, konsisten, dan desainnya dapat menarik perhatian pembelajar. Pada kriteria kesesuaian jenis mendapat skor 3 dengan indikator sedikit kombinasi jenis huruf, harmonis, menggunakan variasi huruf *bold*, *italic*, *capital* tidak berlebihan dan konsisten menggunakan jenis huruf pada setiap ikon.

Pada kriteria kesesuaian ukuran font dengan huruf mendapat skor 3 dengan indikator font proporsional, konsisten, menarik, dan mudah dibaca. Selain itu, pada kriteria harmonisasi warna dan gambar mendapat skor 3 dengan indikator warna dan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, warna, dan



gambar pada setiap menu harmonis, serta penempatan gambar tidak mengganggu teks dan pemahaman pembelajar.

Pada unsur kefungsian sistem, aspek kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi memperoleh skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diproses dan proses pemuatan (*loading*) cepat, tombol navigasi pada setiap ikon menu dapat berfungsi dengan baik. Pada aspek kefungsian sistem petunjuk penggunaan mendapat skor 3 dengan indikator menu petunjuk penggunaan yang dapat diakses namun lambat dan dapat mengoperasikan slide tiap halaman.

Pada aspek kefungsian sistem tujuan pembelajaran mendapat skor 3 dengan indikator menu tujuan pembelajaran dapat diakses dengan cepat. Selain itu, pada kefungsian sistem latihan dan ujian mendapat skor 3 dengan indikator menu latihan dan ujian dapat menampilkan gambar, dapat memperdengarkan audio, namun soal pertanyaan tidak dapat diakses. Selain itu, pada kriteria sistem informasi mendapat skor 3 dengan indikator menu informasi yang dapat diakses, dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman, namun tidak dapat menampilkan peta.

Pada unsur kepraktisan, kriteria kemudahan penyebaran mendapat skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diunduh melalui internet (secara *online*), dapat diduplikasi melalui *PC/notebook/Mac*, namun tidak dapat diduplikasi melalui aplikasi tranfer data seperti *SHAREit* dll (secara *offline*).

Berdasarkan pada (lampiran 16) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 80%. Berdasarkan hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar



keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik. Akan tetapi, berdasarkan (lampiran 16) tersebut diketahui bahwa ahli media memberikan skor 3 pada kriteria sistem petunjuk penggunaan, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan menambahkan translate bahasa Inggris pada menu petunjuk penggunaan dan menambahkan aplikasi seperti *google translate* sesuai data verbal berdasarkan hasil angket ahli media pada (lampiran 16).

#### 4.1.4.3 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Awal/Skala Kecil

Penyajian data hasil validasi ahli media diperoleh dari angket validator yang dilakukan pada 6 Februari 2018. Ahli desain grafis merupakan alumni STIKI Malang jurusan Teknologi Informasi. Uji coba produk yang dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek media berupa kefungsian aplikasi yang dijalankan. Penyajian hasil penilaian validator ahli desain grafis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.3 Analisis Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Awal**

Keterangan	Validasi Ahli Desain Grafis
	Aspek I
Jumlah Skor Hasil Validasi	50
Jumlah Aspek Penilaian	60
<b>Persentase Aspek</b>	<b>83,3%</b>

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli desain grafis memperoleh persentase sebesar 83,3%. Terdapat tiga unsur utama pada aspek kelayakan kegrafikan meliputi: (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan. Berdasarkan nilai yang diperoleh melalui angket validasi, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal dalam aspek kelayakan kegrafikan. Pada unsur tampilan, kriteria kesesuaian jenis huruf mendapat skor 3 dengan indikator sedikit kombinasi jenis huruf, harmonis, menggunakan variasi huruf *bold*, *italic*, *capital* tidak berlebihan dan konsisten menggunakan jenis huruf pada setiap ikon. Selain itu, pada kriteria kesesuaian ukuran font mendapat skor 3 dengan indikator font proporsional, konsisten, menarik, dan mudah dibaca.

Pada unsur kefungsian sistem, aspek kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi mendapat skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diproses dan proses pemuatan (*loading*) cepat, tombol navigasi pada setiap ikon menu dapat berfungsi dengan baik. Pada kriteria kefungsian sistem tujuan pembelajaran mendapat skor 3 dengan indikator menu petunjuk penggunaan dapat diakses namun lambat dan dapat mengoperasikan slide tiap halaman.

Pada kriteria sistem materi mendapat skor 3 dengan indikator menu materi dapat diakses, dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman, tetapi gambar tidak muncul. Selain itu, pada kriteria kefungsian sistem latihan dan ujian mendapat skor 3 dengan indikator menu latihan dan ujian dapat menampilkan gambar, dapat mendengarkan audio, namun soal pertanyaan tidak dapat diakses. Pada kriteria kefungsian sistem informasi mendapat skor 3 dengan indikator menu informasi dapat diakses, dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman, namun tidak dapat

menampilkan peta. Pada unsur kepraktisan, kemudahan penyebaran mendapat skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diunduh melalui internet (secara *online*), dapat diduplikasi melalui PC/notebook/Mac namun tidak dapat diduplikasi melalui aplikasi transfer data seperti SHAREit dll. (secara *offline*).

Berdasarkan hasil validasi ahli desain grafis pada (lampiran 17) menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik karena mendapat skor rata-rata 83,3%. Akan tetapi, pada kriteria kemudahan penyebaran hanya mendapat skor 3 sehingga perlu adanya perbaikan dengan menambahkan *web version* sesuai dengan data verbal hasil validasi ahli desain grafis pada (lampiran 17).

#### **4.1.4.4 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Awal/Skala Kecil**

Penyajian data hasil validasi praktisi ahli diperoleh dari angket validator yang telah dilakukan pada 28 Maret 2018. Praktisi ahli tersebut merupakan dosen sastra Inggris sekaligus pengajar BIPA yaitu Istiqomah Wulandari, M.Ed. Uji coba produk yang telah dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek materi berupa materi tentang cerita

rakyat Indonesia serta aspek media berupa tampilan aplikasi. Penyajian hasil penilaian validator praktisi ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.4 Analisis Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Awal**

Keterangan	Validasi Praktisi Ahli			
	Aspek I	Aspek II	Aspek III	Aspek IV
Jumlah Skor Hasil Validasi	15	22	10	37
Jumlah Aspek Penilaian	24	36	16	60
Persentase Aspek	62,5%	61%	62,5%	62%
<b>Rata-rata</b>	<b>62%</b>			

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi praktisi ahli memperoleh persentase 62,5% dari aspek kelayakan isi, 61% dari aspek kelayakan penyajian, 62,5% dari aspek kelayakan bahasa, dan 62% dari aspek kelayakan kegrafikan. Aspek kelayakan isi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Pada aspek kelayakan penyajian meliputi: (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Aspek kelayakan bahasa meliputi: (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif. Sedangkan, aspek kegrafikan yang memiliki tiga unsur utama, yaitu (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari angket validasi, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal dalam aspek kelayakan isi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Pada unsur kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kedua kriteria belum mendapat nilai maksimal. Pada kriteria keluasaan materi mendapat skor 2 dengan indikator penilaian materi cukup sesuai dengan topik dan capaian

pembelajaran. Selain itu, pada kriteria kedalaman materi juga mendapat skor 2 dengan indikator materi cukup sesuai dengan perkembangan intelektual dan emosional pembelajar.

Pada unsur keakuratan materi, bahan ajar juga belum mendapat nilai maksimal di tiga kriteria berupa (1) ketepatan konsep dan (2) keautentikan materi. Pada kriteria ketepatan konsep, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator materi telah memuat pengertian, macam-macam, dan contoh serta cukup sesuai dengan fungsi sosial dan tujuan teks. Pada kriteria keautentikan materi, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator materi yang digunakan benar namun kurang sesuai dengan keterampilan dan acuan pustaka.

Pada unsur materi pendukung pembelajaran, bahan ajar juga belum mendapat skor maksimal di kedua kriteria, yaitu (1) kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan (2) kemutakhiran materi, latihan, dan tes. Pada kriteria kesesuaian dengan perkembangan ilmu, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator materi cukup mutakhir dan sesuai dengan perkembangan ilmu. Pada kriteria kemutakhiran materi, latihan, dan tes, bahan ajar memperoleh skor 3 dengan indikator materi, latihan, dan tes yang digunakan dalam keterampilan menyimak cukup mutakhir dan berdaya pakai.

Berdasarkan pemerolehan skor dari angket praktisi ahli, pada aspek kelayakan isi, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu memperoleh persentase sebesar 62,5% sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan

sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar. Akan tetapi, perlu adanya perbaikan pada kriteria kedalaman materi mendapat skor 2 dengan menambahkan audio contoh cerita rakyat Indonesia pada materi sesuai dengan data verbal hasil angket validasi praktisi ahli pada (lampiran 18).

Pada aspek kelayakan penyajian, bahan ajar belum mendapat nilai maksimal dari setiap unsur, yaitu (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Pada unsur teknik penyajian, kriteria kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi mendapat skor 2 dengan indikator ilustrasi cukup sesuai dengan materi. Pada unsur penyajian pembelajaran, bahan ajar mendapat skor 2 pada kriteria berpusat pada pembelajar dengan indikator pembelajaran cukup berpusat pada pembelajar.

Selain itu, pada unsur kelengkapan penyajian bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada seluruh kriteria, meliputi (1) tujuan pembelajaran, (2) materi, (3) informasi, (4) latihan, (5) tes/ujian, dan (6) daftar rujukan. Pada kriteria petunjuk penggunaan, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator petunjuk penggunaan tidak menyertakan rincian setiap menu dan tidak terdapat alur pembelajaran. Pada kriteria tujuan pembelajaran, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator tujuan pembelajaran cukup lengkap.

Pada kriteria materi, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator materi memuat pengertian dan macam-macam tanpa disertai gambar. Pada kriteria informasi, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator bahan ajar yang memuat informasi tambahan berupa kearifan lokal dan tempat terjadinya peristiwa tanpa



disertai denah lokasi. Pada kriteria latihan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator latihan memuat audio, gambar, dan kosakata untuk disimak. Pada kriteria tes/ujian, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator latihan memuat audio, gambar, dan kosakata untuk disimak. Serta, pada daftar rujukan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator rujukan yang tercantum dalam daftar rujukan dan tersusun secara alfabetik namun tidak sesuai dengan penulisan daftar pustaka.

Berdasarkan skor yang diperoleh dari aspek kelayakan penyajian, bahan ajar memperoleh target minimal persentase  $\geq 61\%$ , yaitu mendapat skor dengan persentase sebesar 61% sehingga bahan ajar ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar. Namun, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini perlu diperbaiki pada kriteria latihan dan tes yang mendapat skor 3 dengan menambahkan petunjuk pengerjaan soal pada latihan dan ujian sesuai saran validator pada (lampiran 18).

Pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada setiap unsur, yaitu (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif. Pada unsur kesesuaian dengan kaidah bahasa, kedua kriteria belum mendapat skor maksimal. Pada kriteria ketepatan struktur kalimat, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator kalimat yang digunakan sesuai dengan struktur kalimat namun sulit dipahami. Sedangkan, pada kriteria ketepatan ejaan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator penulisan huruf, kata, kalimat, istilah, dan paragraf sesuai EYD.



Pada unsur komunikatif, bahan ajar mendapat skor 2 pada kriteria pemahaman terhadap isi dan pesan dengan indikator pembelajar dapat memahami isi dan pesan dari materi yang dibaca namun tidak dapat memahami isi bahan simakan yang didengar. Pada unsur dialogis dan interaktif, bahan ajar mendapat skor 3 pada kriteria kemampuan memotivasi pembelajar dengan indikator materi cukup menggugah pembelajar untuk berfikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Berdasarkan pemerolehan skor dari angket praktisi ahli, pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu memperoleh persentase sebesar 62,5% sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar. Namun, perlu adanya perbaikan pada aspek ketepatan struktur kalimat yang memperoleh skor 2 dengan memperbaiki struktur kalimat pada petunjuk penggunaan sesuai dengan data verbal dari angket validasi praktisi ahli pada (lampiran 18).

Pada aspek kelayakan kegrafikan, bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada tiga unsur utama pada aspek kelayakan kegrafikan meliputi: (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan. Pada unsur tampilan, belum mendapat skor maksimal pada keempat kriteria, yaitu (1) kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu, (2) kesesuaian jenis huruf, (3) kesesuaian ukuran font huruf, serta (4) harmonisasi warna dan gambar.

Pada kriteria kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator warna halaman awal dan ikon setiap menu cukup menarik, gambar ikon setiap menu kurang kontras dengan latar belakang, cukup harmonis, cukup memiliki kesatuan, cukup konsisten, dan desainnya cukup dapat menarik perhatian pembelajar. Pada kriteria kesesuaian jenis huruf, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator banyak kombinasi jenis huruf, cukup harmonis, menggunakan variasi huruf *bold*, *italic*, *capital* secara cukup berlebihan dan cukup konsisten menggunakan jenis huruf pada setiap ikon.

Pada kesesuaian ukuran font huruf, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator font cukup proporsional, tidak konsisten, cukup menarik, dan sulit dibaca. Pada kriteria harmonisasi warna dan gambar, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator warna dan gambar sesuai dengan materi pembelajaran, warna dan gambar pada setiap menu harmonis, serta penempatan gambar tidak mengganggu teks dan pemahaman pembelajar.

Pada unsur kefungsian sistem, bahan ajar juga belum memperoleh skor maksimal pada setiap kriteria, yaitu (1) kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi, (2) kefungsian sistem petunjuk penggunaan, (3) kefungsian sistem tujuan pembelajaran, (4) kefungsian sistem materi, (5) kefungsian sistem latihan, (6) kefungsian sistem ujian, (7) kefungsian sistem informasi, (8) kefungsian sistem daftar pustaka, (9) kefungsian sistem profil.

Pada kriteria kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diproses dan proses pemuatan (*loading*) cepat, tombol navigasi pada setiap ikon menu dapat berfungsi dengan baik. Pada kriteria kefungsian sistem petunjuk penggunaan, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu petunjuk penggunaan dapat diakses namun lambat serta tidak dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman. Pada kriteria kefungsian sistem tujuan pembelajaran, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu tujuan pembelajaran dapat diakses namun lambat.

Pada kriteria kefungsian sistem materi, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu materi dapat diakses, namun tidak dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman serta gambar dan teks tidak muncul. Pada kriteria kefungsian sistem latihan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu latihan menampilkan gambar, audio dapat diperdengarkan, namun soal pertanyaan tidak dapat diakses. Pada kriteria kefungsian sistem ujian, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu ujian menampilkan gambar, audio dapat diperdengarkan, namun soal pertanyaan tidak dapat diakses.

Pada kriteria kefungsian sistem informasi, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu informasi dapat diakses namun tidak dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman dan tidak dapat menampilkan peta. Pada kriteria kefungsian sistem daftar pustaka, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu daftar pustaka yang dapat diakses dengan cepat. Pada kriteria kefungsian sistem profil, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu

profil dapat diakses dengan cepat dan dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman dengan mudah.

Pada unsur kepraktisan, bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada kriteria kemudahan instalasi media dan kemudahan penyebaran. Pada kriteria kemudahan instalasi media, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator penggunaan media yang siap dipergunakan di dalam kelas maupun luar kelas. Pada kriteria kemudahan penyebaran, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator aplikasi dapat diunduh melalui internet (secara *online*) namun tidak dapat diduplikasi melalui *PC/notebook/Mac* maupun aplikasi tranfer data seperti SHAREit dll (secara *offline*).

Berdasarkan pemerolehan skor dari angket praktisi ahli, pada aspek kelayakan kegrafikan, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu memperoleh persentase sebesar 62% sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar. Namun, perlu adanya perbaikan sesuai saran validator dari data verbal hasil angket validasi praktisi ahli (lampiran 18) pada aspek kefungsian sistem informasi yang mendapat skor 2 dengan menambahkan kolom informasi sesuai cerita rakyat yang dijabarkan pada sistem informasi.

Berdasarkan hasil penilaian pada (lampiran 18) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 62%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar

keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan.

#### **4.1.4.5 Penyajian dan Analisis Data Hasil Angket Respon Pembelajar Uji Coba Awal/Skala Kecil**

Uji coba awal/skala kecil melibatkan enam pembelajar dari sebelas pembelajar BIPA tingkat dasar dilaksanakan pada 29 Maret 2018 di Program BIPA Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya menghasilkan data verbal dan nonverbal yang dapat dilihat pada angket respon pembelajar (lampiran 20). Pemilihan enam pembelajar ini berdasarkan rekomendasi pengajar dan tingkat kemampuan pembelajar yang beragam.

Pada uji coba ini, pembelajar melaksanakan pembelajaran menyimak menggunakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*. Pada proses pembelajaran, pembelajar diminta untuk memahami materi yang disajikan, melakukan latihan menyimak. Setelah itu, pembelajar diminta untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* melalui angket yang dibagikan guna memperoleh perbaikan dan kelayakan produk.

Angket respon pembelajar tersebut berisi beberapa aspek yang menjadi fokus dalam uji coba bahan ajar ini, yaitu: (1) keterkaitan materi bahan ajar dengan kehidupan masyarakat Indonesia, (2) penggunaan latihan dan tes, (3)

penyajian menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, (4) dapat menemukan konsep sendiri, (5) memuat pertanyaan yang mendorong untuk berfikir, (6) mendorong keingintahuan, (7) menguji kemampuan menyimak, (8) kalimat jelas dan mudah dipahami, (9) bahasa sederhana dan mudah dimengerti, (10) huruf mudah dibaca, (11) tampilan menarik, (12) membuat senang mempelajari bahasa Indonesia, (13) dapat menambah keingintahuan untuk belajar, (14) termotivasi meningkatkan kemampuan menyimak, dan (15) bahan ajar tidak terikat ruang dan waktu. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi oleh pembelajar BIPA tingkat dasar yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.5 Analisis Hasil Uji Coba Awal pada Pembelajar**

Keterangan	Pembelajar					
	AA	HA	IK	MH	NT	RH
Jumlah Skor Hasil Uji Coba	50	57	56	56	46	48
Jumlah Aspek Penilaian	60	60	60	60	60	60
Persentase Aspek	83,3%	95%	93,3%	93,3%	76,7%	80%
<b>Rata-rata</b>	<b>86,93%</b>					

**Keterangan:** Kode pembelajar sesuai dengan inisial nama pembelajar

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil penilaian pembelajar terhadap bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* melalui respon pembelajar. Bahan ajar yang telah dikembangkan memperoleh respon yang baik oleh pembelajar BIPA tingkat dasar. Hal ini dapat dibuktikan dari enam pembelajar BIPA tingkat dasar menghasilkan penilaian yang telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$  yaitu memiliki persentase sebesar 83,3%, 95%, 93,3%, 93,3%, 76,7%, dan 80% dengan rata-rata keseluruhan 86,93%. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat



dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang digunakan di dalam kelas menyimak dapat dikategorikan layak/baik.

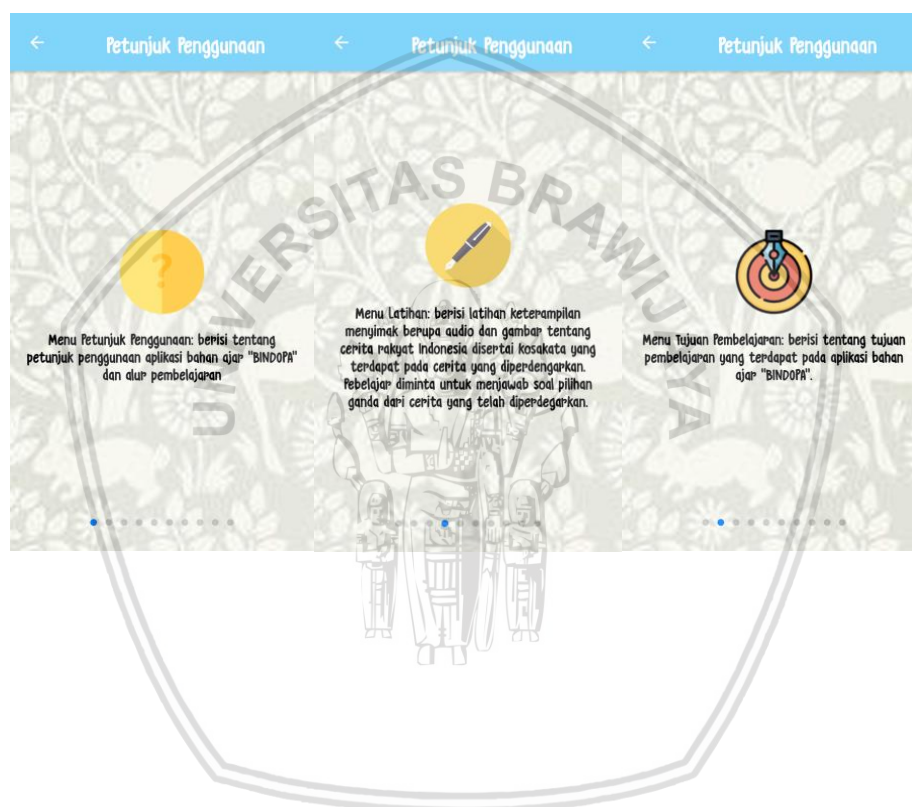
Namun, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini belum dapat dikatakan layak sepenuhnya karena masih harus melewati beberapa tahap perbaikan yang mengacu pada data nonverbal (lampiran 19) yang dihasilkan dari angket pembelajar BIPA. Dari data verbal yang diperoleh, secara keseluruhan pembelajar sangat tertarik dengan bahan ajar BIPA ini namun aplikasi ini perlu *diupgrade* secara berkala dan menambahkan variasi aplikasi.

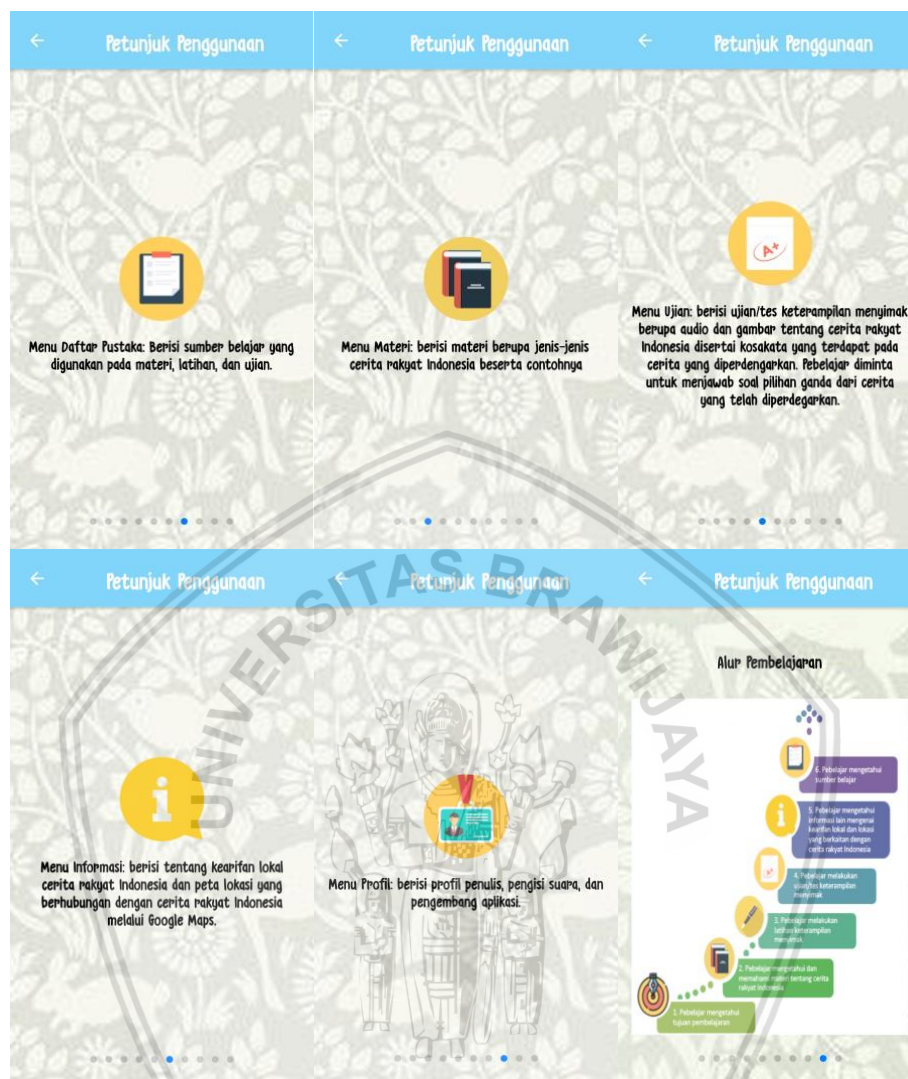
#### 4.1.5 Revisi Produk Awal

Perbaikan bahan ajar didasarkan pada hasil analisis baik data verbal maupun nonverbal dari angket validasi ahli materi, ahli media, ahli desain grafis, praktisi ahli, serta angket respon mahasiswa. Revisi bahan ajar tersebut dilakukan pada 30 Maret 2018. Desain lengkap dari produk awal bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dilihat pada (lampiran 25). Revisi produk pertama pada tersebut akan menghasilkan produk yang siap diujicobakan pada uji coba lapangan. Kedua produk ini memiliki perbedaan yang terletak pada segi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, informasi, latihan, ujian, dan penggunaan aplikasi dalam beberapa versi. Adapun revisi produk awal dapat dilihat pada (lampiran 26).

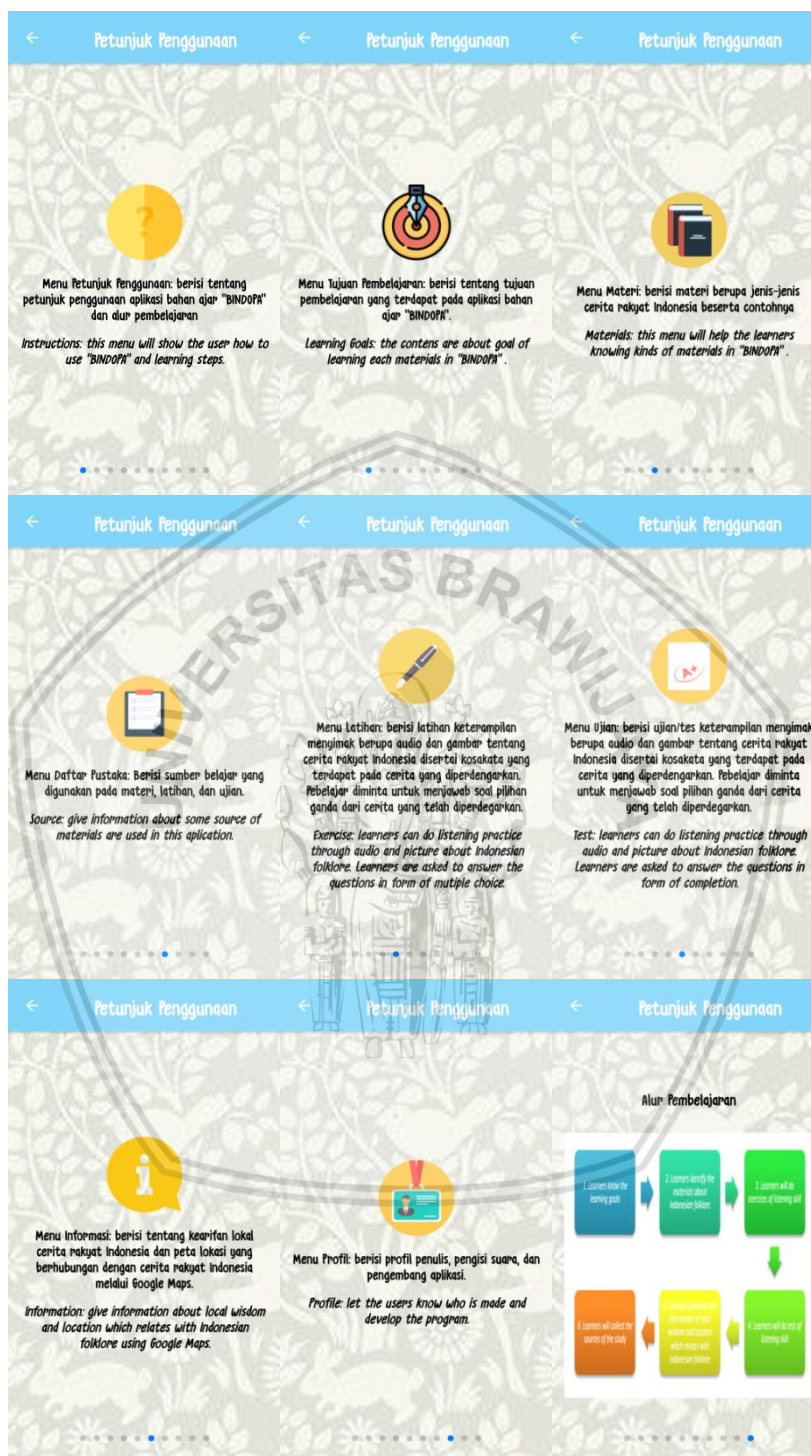


Pada menu petunjuk penggunaan, petunjuk penggunaan dan alur pembelajaran menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Sehingga, pembelajar dapat lebih memahami tata cara menggunakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini. Revisi pada tampilan terlihat pada gambar berikut ini.





**Gambar 4.1 Petunjuk Penggunaan dan Alur Pembelajaran Sebelum Diberi  
Petunjuk Berbahasa Inggris**



**Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan dan Alur Pembelajaran Setelah Diberi Petunjuk Berbahasa Inggris**

Selain perubahan pada petunjuk penggunaan, produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* juga mengalami perbaikan dan perubahan pada menu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sebelumnya tidak mengacu pada SKL (standar Kompetensi Lulusan) BIPA berbasis kerangka kualifikasi Nasional Indonesia Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012. Adapun perbaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan SKL (standar Kompetensi Lulusan) BIPA berbasis kerangka kualifikasi Nasional Indonesia Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 adalah sebagai berikut.



**Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran Sebelum Mengacu pada SKL (Standar Kompetensi Lulusan) BIPA**





**Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran yang Mengacu Pada SKL (Standar Kompetensi Lulusan) BIPA**

Pada materi, terdapat perbaikan pada jenis-jenis cerita rakyat Indonesia yaitu dengan meringkas pengertian dari setiap jenis-jenis cerita rakyat agar pembelajar dapat dengan mudah memahaminya. Selain itu, pada menu materi ditambah dengan contoh cerita rakyat Indonesia sesuai dengan macam-macam cerita rakyat Indonesia berupa audio yang dapat diperdengarkan. Adapun perbaikan pada menu materi adalah sebagai berikut.



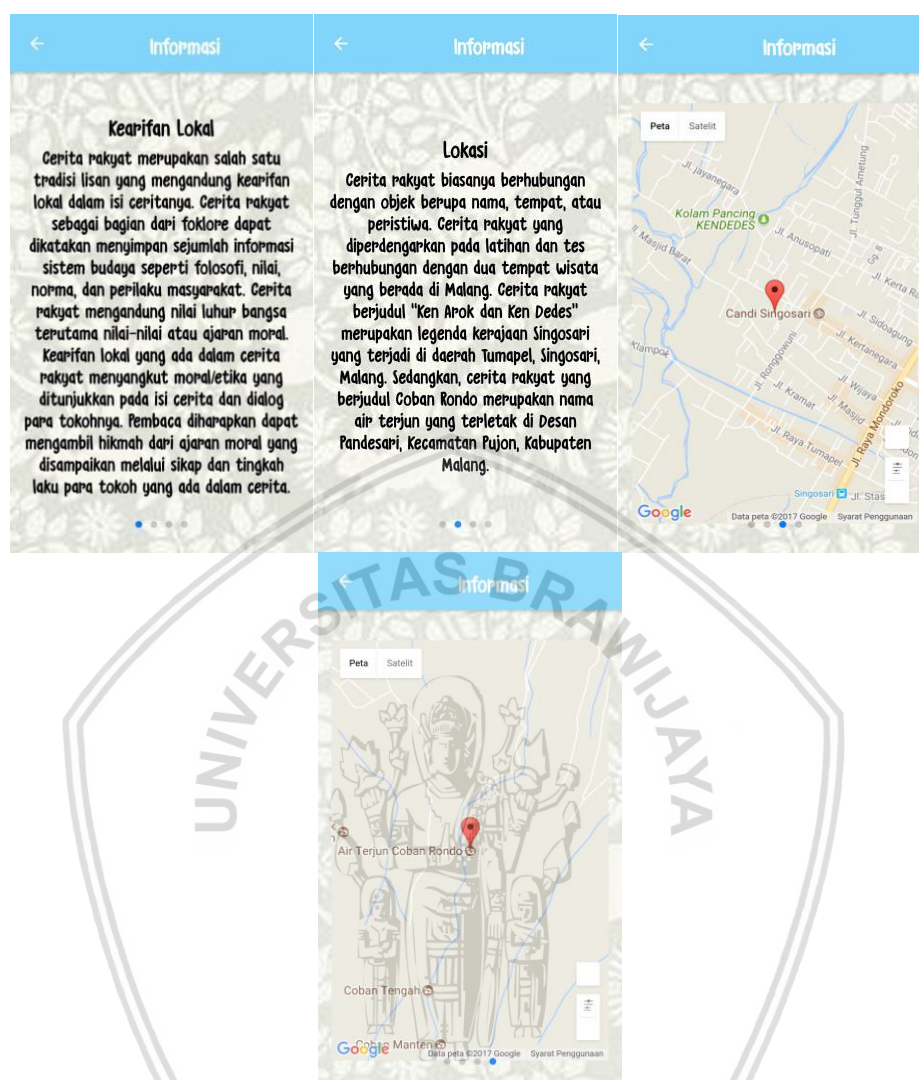
Gambar 4.5 Menu Materi Sebelum Perbaikan



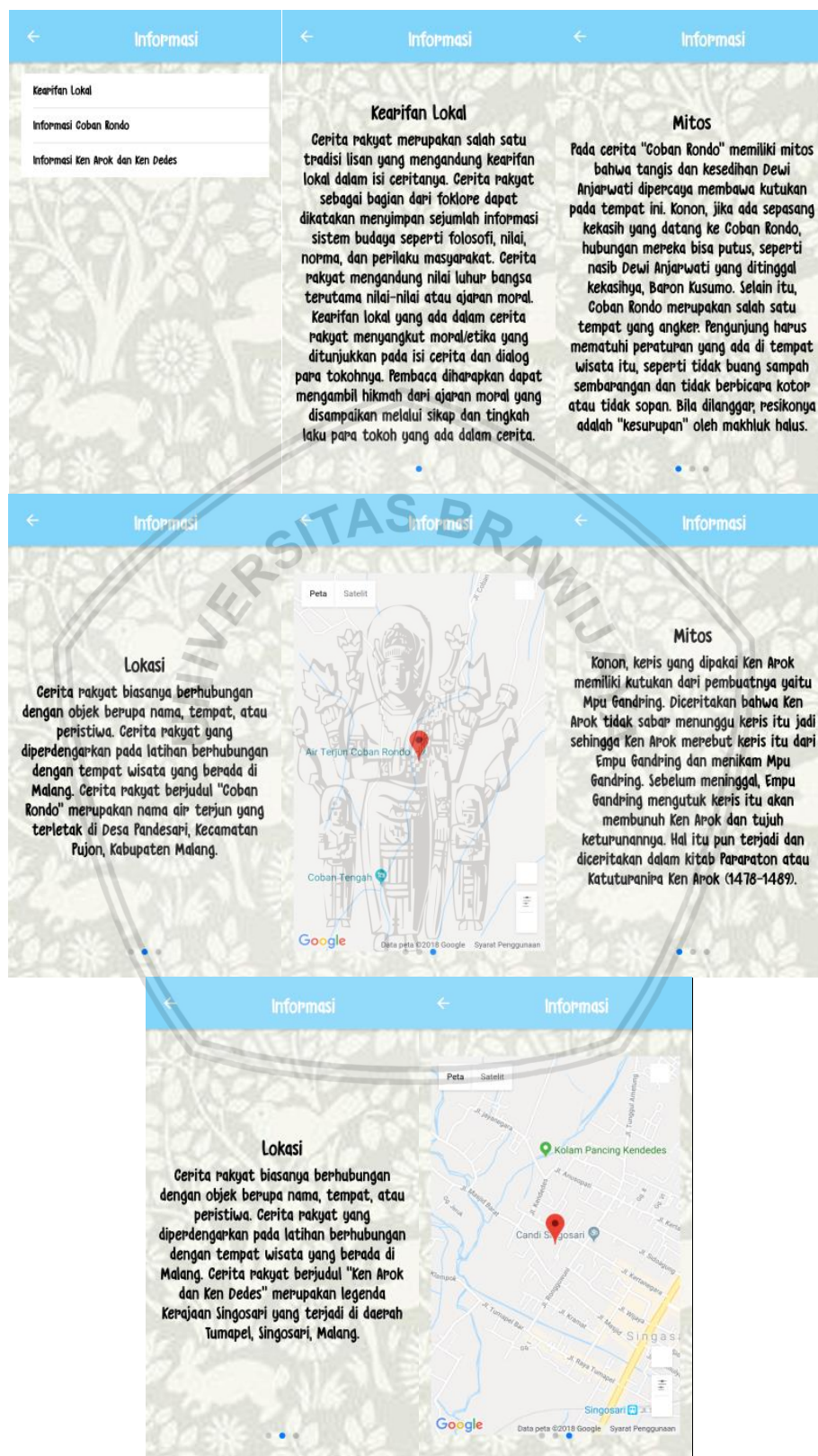
**Gambar 4.6 Menu Materi Setelah Perbaikan**

Pada menu informasi, terdapat penambahan informasi mengenai cerita Coban Rondo dan cerita Ken Arok dan Ken Dedes. Kemudian, informasi tersebut dikelompokkan dengan menambahkan kolom pada menu informasi sesuai dengan kedua cerita tersebut agar tidak terjadi kesimpang-siuran informasi mengenai kedua cerita rakyat tersebut. Adapun perbaikan dari menu informasi sebagai berikut.



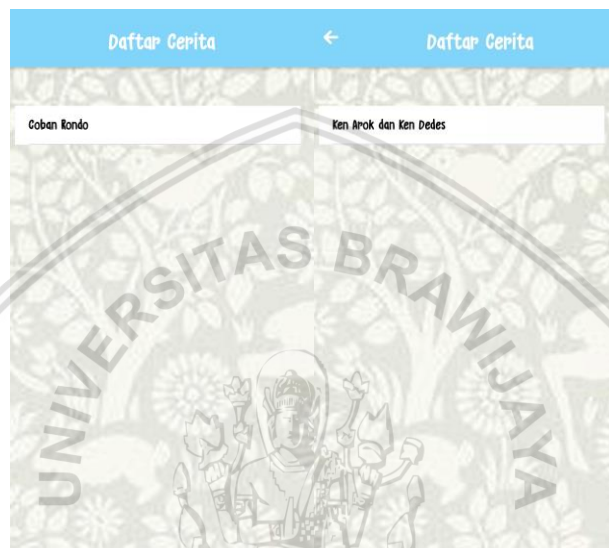


Gambar 4.7 Gambar Menu Informasi Sebelum Perbaikan

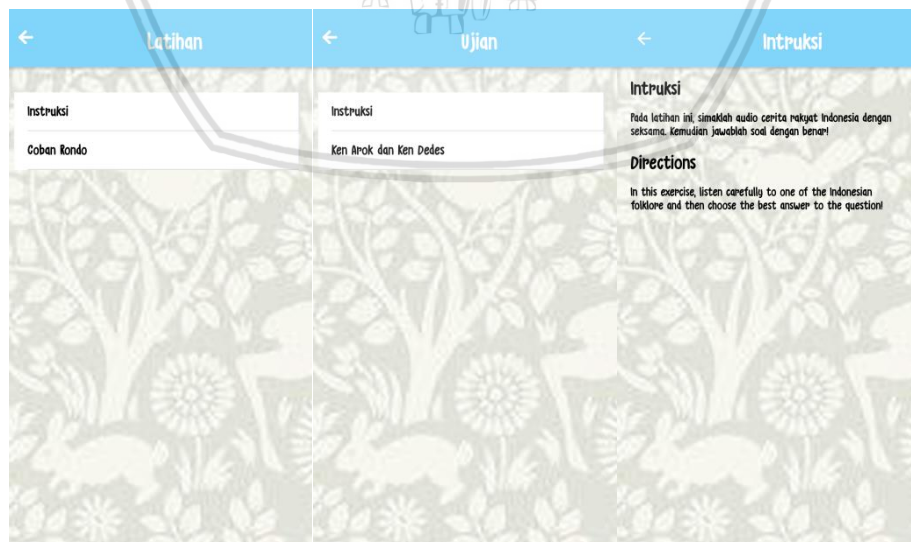


Gambar 4.8 Gambar Menu Informasi Setelah Perbaikan

Pada menu latih dan ujian, terdapat penambahan instruksi soal. Instruksi tersebut digunakan sebagai petunjuk pembelajar untuk mengerjakan soal. Adapun perbaikan produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* pada menu latihan dan ujian sebagai berikut.



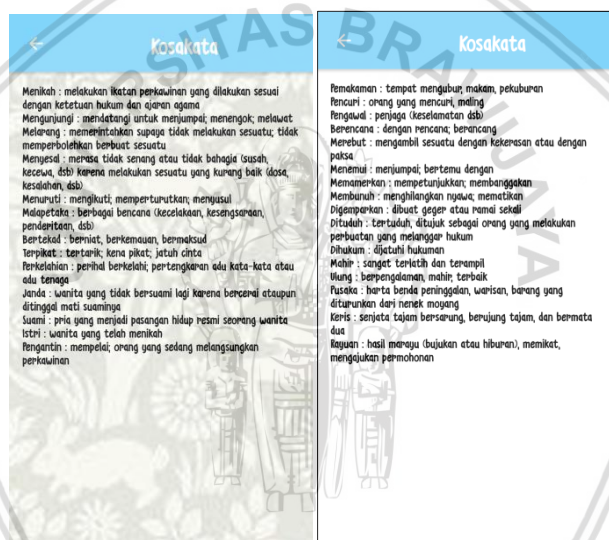
**Gambar 4.9 Menu Latihan dan Ujian Sebelum Menambahkan Instruksi**



**Gambar 4.10 Menu Latihan dan Ujian Setelah Menambahkan Instruksi**



Selain penambahan instruksi soal, pada kosakata di menu latihan dan ujian ditambah dengan kosakata berbahasa Inggris. Penambahan kosakata dalam bahasa Inggris digunakan untuk membantu pembelajar mengetahui dan mengerti arti kata yang sulit dan jarang terdengar dari audio yang disimak. Perbaikan pada kosakata ini juga menghilangkan arti kata bahasa Indonesia untuk memudahkan pembelajar dalam memahami kosakata. Adapun perbaikan penambahan kosakata bahasa Inggris dalam menu latihan dan ujian adalah sebagai berikut.



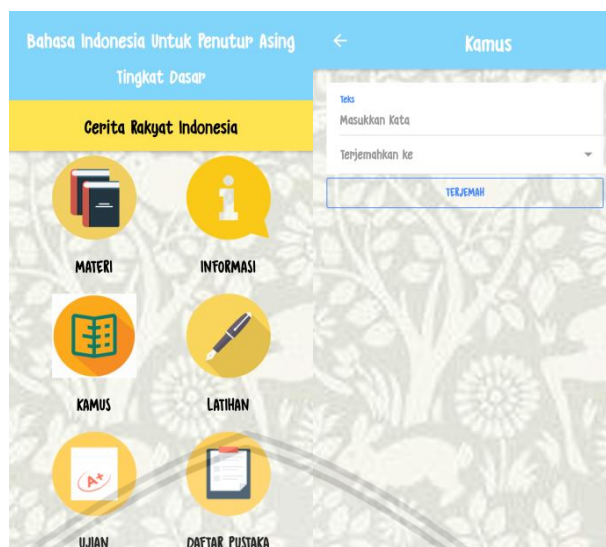
**Gambar 4.11 Tampilan Menu Latihan dan Ujian Sebelum Menambah Kosakata Berbahasa Inggris**



**Gambar 4.12 Tampilan Menu Latihan dan Ujian Setelah Menambah Kosakata Berbahasa Inggris**

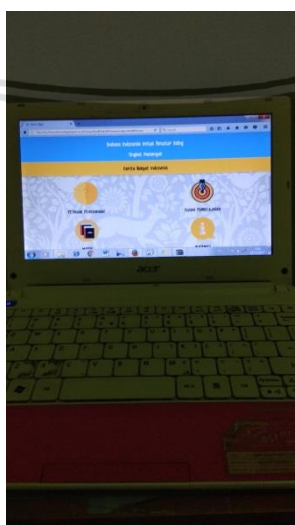
Selain terdapat perbaikan, dari hasil validasi yang telah dilakukan pada validator ahli dan pembelajar, terdapat saran untuk menambahkan kamus bahasa Indonesia-bahasa Inggris pada produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini. Kamus ini merupakan situs dengan nama *Yandex Translate*. Kamus ini merupakan kamus daring (dalam jaringan/*online*) sehingga hanya bisa diakses jika ada koneksi internet. Perbendaharaan kata yang dimiliki kamus ini cukup banyak, hampir menyamai *google translate*.

Kamus ini diharapkan dapat membantu pembelajar untuk mengetahui kosakata yang tidak dimengerti, sehingga dapat memudahkan pembelajar untuk memahami kosakata yang terdapat dalam materi, audio, maupun informasi yang telah diberikan. Adapun tampilan kamus sebagai berikut.



**Gambar 4.13 Penambahan Menu Kamus**

Selain perbaikan pada semua menu yang ada di dalam produk bahan ajar, peneliti juga menambahkan versi aplikasi dalam bentuk web. Penambahan versi ini diperoleh dari saran praktisi desain grafis. Adapun bentuk produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* versi web sebagai berikut.



**Gambar 4.14 Penggunaan Aplikasi Bahan Ajar pada PC dengan Versi Web**

#### 4.1.6 Uji Coba Lapangan/ Skala Besar

Uji coba lapangan/skala besar yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini adalah uji coba skala besar yang bertujuan untuk memperoleh tingkat kelayakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* di UB. Selain bertujuan untuk memperoleh tingkat kelayakan, adanya uji coba skala besar juga bertujuan untuk menyempurnakan produk akhir.

Uji coba lapangan/skala besar ini melibatkan seluruh pembelajar BIPA tingkat dasar yang berjumlah sebelas orang untuk memberikan respon terhadap penggunaan bahan ajar tersebut melalui angket yang dibagikan. Sebelum melakukan uji coba kepada pembelajar BIPA, terlebih dahulu melakukan validasi kepada beberapa ahli, diantaranya ahli materi, ahli media, ahli desain grafis, dan praktisi ahli. Penjabaran data angket dan validasi dapat dijabarkan sebagai berikut.

##### 4.1.6.1 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Uji Coba Lapangan/ Skala Besar

Penyajian data hasil validasi ahli materi diperoleh dari angket validator yang dilakukan pada tanggal 9 April 2018. Uji coba produk yang dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat



dari aspek materi. Penyajian hasil penilaian validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.6 Analisis Validasi Ahli Materi Uji Coba Lapangan**

Keterangan	Validasi Ahli Materi		
	Aspek I	Aspek II	Aspek III
Jumlah Skor Hasil Validasi	24	35	14
Jumlah Aspek Penilaian	24	36	16
Persentase Aspek	100%	97,2%	87,5%
<b>Rata-rata</b>	<b>94,9%</b>		

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi pada uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 100% dari segi kelayakan isi, 97,2% dari segi aspek kelayakan penyajian, dan 87,5% aspek kelayakan bahasa. Aspek kelayakan isi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Pada aspek kelayakan penyajian meliputi: (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Sedangkan, pada aspek kelayakan bahasa meliputi: (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif.

Pada aspek kelayakan isi, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$  dengan nilai maksimal sebesar 100% sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diuji cobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar. Namun, pada aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa belum mencapai nilai maksimal. Pada aspek kelayakan penyajian, bahan ajar belum memperoleh nilai sempurna pada satu unsur, yaitu teknik penyajian. Pada unsur

teknik penyajian, kriteria kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi mendapat skor 3 dengan indikator ilustrasi sesuai dengan materi.

Sedangkan, pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal pada seluruh unsur yaitu (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan (2) komunikatif. Pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa, kriteria ketepatan ejaan mendapat skor 3 dengan indikator penulisan huruf, kata, kalimat, istilah, dan paragraf sesuai dengan EYD dan pada unsur komunikatif, kriteria pemahaman terhadap isi dan pesan memperoleh skor 3 dengan indikator pembelajar dapat memahami isi dan pesan dari materi yang dibaca dan dapat memahami isi bahan simakan yang didengar. Akan tetapi, pada aspek kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ . Oleh karena itu, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diuji cobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Berdasarkan hasil penilaian pada (lampiran 20) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 94,9%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik. Selain itu, dari hasil data verbal yang telah dijabarkan pada (lampiran 20) tidak terdapat perbaikan pada produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* sehingga produk bahan ajar ini dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Dari hasil validasi materi pada uji coba awal dan uji coba lapangan terdapat peningkatan sebesar 18,57% dari nilai rata-rata uji coba awal sebesar 76,33% dan nilai rata-rata uji coba lapangan sebesar 94,9%. Adanya peningkatan yang signifikan tersebut diperoleh dari adanya revisi produk bahan ajar sesuai dengan saran dari validator ahli materi pada uji coba awal sehingga pada uji coba lapangan tidak terdapat saran atau komentar apapun.

#### 4.1.6.2 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media Uji Coba Lapangan/ Skala Besar

Penyajian data hasil validasi ahli media diperoleh dari angket validator yang dilakukan pada 6 April 2018. Hasil validasi ahli media menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek media berupa kefungsian aplikasi yang dijalankan. Penyajian hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.7 Analisis Validasi Ahli Media Uji Coba Lapangan**

Keterangan	Validasi Ahli Media
	Aspek I
Jumlah Skor Hasil Validasi	53
Jumlah Aspek Penilaian	60
Persentase Aspek	88,3%
<b>Rata-rata</b>	<b>88,3%</b>

Berdasarkan tabel 4.7 yang diperoleh melalui angket validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88,3% dari segi kelayakan kegrafikan. Namun, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal dalam aspek kelayakan kegrafikan yang memiliki tiga unsur utama, yaitu (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan.

Pada unsur tampilan, kriteria kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu mendapat skor 3 dengan indikator warna halaman awal dan ikon setiap menu menarik, gambar ikon setiap menu kontras dengan latar belakang, harmonis, memiliki kesatuan, konsisten, dan desainnya dapat menarik perhatian pembelajar. Pada kriteria kesesuaian jenis mendapat skor 3 dengan indikator sedikit kombinasi jenis huruf, harmonis, menggunakan variasi huruf *bold*, *italic*, *capital* tidak berlebihan dan konsisten menggunakan jenis huruf pada setiap ikon. Pada kriteria harmonisasi warna dan gambar mendapat skor 3 dengan indikator warna dan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, warna dan gambar pada setiap menu harmonis, serta penempatan gambar tidak mengganggu teks dan pemahaman pembelajar.

Pada unsur kefungsian sistem, aspek kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi memperoleh skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diproses dan proses pemuatan (*loading*) cepat, tombol navigasi pada setiap ikon menu dapat berfungsi dengan baik. Pada aspek kefungsian sistem petunjuk penggunaan mendapat skor 3 dengan indikator menu petunjuk penggunaan yang dapat diakses namun lambat dan dapat mengoperasikan slide tiap halaman. Pada

aspek kefungsian sistem tujuan pembelajaran dan sistem daftar pustaka mendapat skor 3 dengan indikator menu tujuan pembelajaran dapat diakses dengan cepat.

Berdasarkan pada (lampiran 21) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase sebesar 88,3%. Berdasarkan hasil data nonverbal validasi ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik. Data verbal dari validator yang telah dijabarkan pada (lampiran 21) diketahui bahwa ahli media tidak memberikan masukan apapun sehingga produk bahan ajar ini dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Dari hasil validasi media pada uji coba awal dan uji coba lapangan terdapat peningkatan sebesar 8,3% dari nilai rata-rata uji coba awal sebesar 80 % dan nilai rata-rata uji coba lapangan sebesar 88,3%. Adanya peningkatan tersebut diperoleh dari adanya perbaikan produk bahan ajar sesuai dengan saran dari validator ahli media pada uji coba awal sehingga tidak ada saran atau perbaikan pada uji coba lapangan.

#### **4.1.6.3 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Lapangan/Skala Besar**

Penyajian data hasil validasi ahli desain grafis diperoleh dari angket validator yang dilakukan pada 10 April 2018. Uji coba produk yang dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran

perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek media berupa kefungsian aplikasi yang dijalankan. Penyajian hasil penilaian validator ahli desain grafis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.8 Analisis Validasi Ahli Desain Grafis Uji Coba Lapangan**

Keterangan	Validasi Ahli Desain Grafis
	Aspek I
Jumlah Skor Hasil Validasi	55
Jumlah Aspek Penilaian	60
<b>Persentase Aspek</b>	<b>91,7%</b>

Berdasarkan tabel 4.8 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli desain grafis memperoleh persentase sebesar 91,7%. Berdasarkan nilai yang diperoleh melalui angket validasi, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal dalam aspek kelayakan kegrafikan pada aspek kelayakan kegrafikan meliputi: (1) tampilan dan (2) kefungsian sistem.

Pada unsur tampilan, pada kriteria kesesuaian ukuran font mendapat skor 3 dengan indikator font proporsional, konsisten, menarik, dan mudah dibaca. Selain unsur tampilan, pada unsur kefungsian sistem, terdapat beberapa unsur yang belum mendapat skor maksimal. Pada unsur kefungsian sistem, kriteria kefungsian sistem petunjuk penggunaan mendapat skor 3 dengan indikator menu petunjuk penggunaan dapat diakses namun lambat dan dapat mengoperasikan slide tiap halaman.

Berdasarkan pada (lampiran 22) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91,7%. Berdasarkan

hasil data nonverbal validasi ahli desain grafis menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik. Selain itu, data verbal dari validator yang telah dijabarkan pada (lampiran 22) diketahui bahwa ahli desain grafis tidak memberikan masukan apapun. Sehingga, produk bahan ajar ini dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Dari hasil validasi desain grafis pada uji coba awal dan uji coba lapangan terdapat peningkatan sebesar 8,4% dari nilai rata-rata uji coba awal sebesar 83,3% dan nilai rata-rata uji coba lapangan sebesar 91,7%. Adanya peningkatan tersebut diperoleh dari adanya perbaikan produk bahan ajar sesuai dengan saran dari validator ahli desain grafis pada uji coba awal sehingga tidak ada saran atau perbaikan pada uji coba lapangan.

#### **4.1.6.4 Penyajian dan Analisis Data Hasil Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Lapangan/Skala Besar**

Penyajian data hasil validasi praktisi ahli diperoleh dari angket validator yang telah dilakukan pada 19 April 2018. Uji coba produk yang telah dilakukan menghasilkan data verbal dan nonverbal. Data verbal berupa komentar dan saran perbaikan dan data nonverbal berupa skor dari angket validasi. Hasil perhitungan angket validasi akan menunjukkan persentase tingkat kelayakan bahan ajar dilihat dari aspek materi berupa materi tentang cerita rakyat Indonesia serta aspek media



berupa tampilan aplikasi. Penyajian hasil penilaian validator praktisi ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.9 Analisis Validasi Praktisi Ahli Uji Coba Lapangan**

Keterangan	Validasi Praktisi Ahli			
	Aspek I	Aspek II	Aspek III	Aspek IV
Jumlah Skor Hasil Validasi	15	22	10	39
Jumlah Aspek Penilaian	24	36	16	60
Persentase Aspek	62,5%	61%	62,5%	65%
<b>Rata-rata</b>	<b>62,75%</b>			

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi praktisi ahli memperoleh persentase 62,5% dari aspek kelayakan isi, 61% dari aspek kelayakan penyajian, 62,5% dari aspek kelayakan bahasa, dan 65% dari aspek kelayakan kegrafikan. Aspek kelayakan isi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Pada aspek kelayakan penyajian meliputi: (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Aspek kelayakan bahasa meliputi: (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif. Sedangkan, aspek kegrafikan yang memiliki tiga unsur utama, yaitu (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari angket validasi, bahan ajar belum memperoleh nilai maksimal dalam aspek kelayakan isi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, (2) keakuratan materi, (3) materi pendukung pembelajaran. Pada unsur kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kedua kriteria belum mendapat nilai maksimal. Pada kriteria keluasaan materi mendapat skor 2 dengan indikator penilaian materi cukup sesuai dengan topik dan capaian

pembelajaran. Selain itu, pada kriteria kedalaman materi juga mendapat skor 2 dengan indikator materi cukup sesuai dengan perkembangan intelektual dan emosional pembelajar.

Pada unsur keakuratan materi, bahan ajar juga belum mendapat nilai maksimal di tiga kriteria berupa (1) ketepatan konsep dan (2) keautentikan materi. Pada kriteria ketepatan konsep, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator materi telah memuat pengertian, macam-macam, dan contoh serta cukup sesuai dengan fungsi sosial dan tujuan teks. Pada kriteria keautentikan materi, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator materi yang digunakan benar namun kurang sesuai dengan keterampilan dan acuan pustaka.

Pada unsur materi pendukung pembelajaran, bahan ajar juga belum mendapat skor maksimal di kedua kriteria, yaitu (1) kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan (2) kemutakhiran materi, latihan, dan tes. Pada kriteria kesesuaian dengan perkembangan ilmu, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator materi cukup mutakhir dan sesuai dengan perkembangan ilmu. Pada kriteria kemutakhiran materi, latihan, dan tes, bahan ajar memperoleh skor 3 dengan indikator materi, latihan, dan tes yang digunakan dalam keterampilan menyimak cukup mutakhir dan berdaya pakai.

Berdasarkan pemerolehan skor dari angket praktisi ahli, pada aspek kelayakan isi, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu memperoleh persentase sebesar 62,5% sehingga bahan ajar keterampilan

menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Pada aspek kelayakan penyajian, bahan ajar belum mendapat nilai maksimal dari setiap unsur, yaitu (1) teknik penyajian, (2) penyajian pembelajaran, dan (3) kelengkapan penyajian. Pada unsur teknik penyajian, kriteria kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi mendapat skor 2 dengan indikator ilustrasi cukup sesuai dengan materi. Pada unsur penyajian pembelajaran, bahan ajar mendapat skor 2 pada kriteria berpusat pada pembelajar dengan indikator pembelajaran cukup berpusat pada pembelajar.

Selain itu, pada unsur kelengkapan penyajian bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada seluruh kriteria, meliputi (1) tujuan pembelajaran, (2) materi, (3) informasi, (4) latihan, (5) tes/ujian, dan (6) daftar rujukan. Pada kriteria petunjuk penggunaan, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator petunjuk penggunaan tidak menyertakan rincian setiap menu dan tidak terdapat alur pembelajaran. Pada kriteria tujuan pembelajaran, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator tujuan pembelajaran cukup lengkap.

Pada kriteria materi, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator materi memuat pengertian dan macam-macam tanpa disertai gambar. Pada kriteria informasi, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator bahan ajar yang memuat informasi tambahan berupa kearifan lokal dan tempat terjadinya peristiwa tanpa disertai denah lokasi. Pada kriteria latihan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator latihan memuat audio, gambar, dan kosakata untuk disimak. Pada

kriteria tes/ujian, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator latihan memuat audio, gambar, dan kosakata untuk disimak. Serta, pada daftar rujukan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator rujukan yang tercantum dalam daftar rujukan dan tersusun secara alfabetik namun tidak sesuai dengan penulisan daftar pustaka.

Berdasarkan skor yang diperoleh dari aspek kelayakan penyajian, bahan ajar memperoleh target minimal persentase  $\geq 61\%$ , yaitu mendapat skor dengan persentase sebesar 61%. Sehingga, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada setiap unsur, yaitu (1) kesesuaian dengan kaidah bahasa, (2) komunikatif, serta (3) dialogis dan interaktif. Pada unsur kesesuaian dengan kaidah bahasa, kedua kriteria belum mendapat skor maksimal. Pada kriteria ketepatan struktur kalimat, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator kalimat yang digunakan sesuai dengan struktur kalimat namun sulit dipahami. Sedangkan, pada kriteria ketepatan ejaan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator penulisan huruf, kata, kalimat, istilah, dan paragraf sesuai EYD.

Pada unsur komunikatif, bahan ajar mendapat skor 2 pada kriteria pemahaman terhadap isi dan pesan dengan indikator pembelajar dapat memahami isi dan pesan dari materi yang dibaca namun tidak dapat memahami isi bahan simakan yang didengar. Pada unsur dialogis dan interaktif, bahan ajar mendapat

skor 3 pada kriteria kemampuan memotivasi pembelajar dengan indikator materi cukup menggugah pembelajar untuk berfikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Berdasarkan pemerolehan skor dari angket praktisi ahli, pada aspek kelayakan bahasa, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu memperoleh persentase sebesar 62,5% sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Pada aspek kelayakan kegrafikan, bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada tiga unsur utama pada aspek kelayakan kegrafikan meliputi: (1) tampilan, (2) kefungsian sistem, dan (3) kepraktisan. Pada unsur tampilan, belum mendapat skor maksimal pada keempat kriteria, yaitu (1) kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu, (2) kesesuaian jenis huruf, (3) kesesuaian ukuran font huruf, serta (4) harmonisasi warna dan gambar.

Pada kriteria kemenarikan dan kesesuaian tata letak desain tampilan halaman awal dan ikon setiap menu, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator warna halaman awal dan ikon setiap menu cukup menarik, gambar ikon setiap menu kurang kontras dengan latar belakang, cukup harmonis, cukup memiliki kesatuan, cukup konsisten, dan desainnya cukup dapat menarik perhatian pembelajar. Pada kriteria kesesuaian jenis huruf, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator sedikit kombinasi jenis huruf, harmonis, menggunakan variasi

huruf *bold*, *italic*, *capital* tidak berlebihan dan konsisten menggunakan jenis huruf pada setiap ikon.

Pada kesesuaian ukuran font huruf, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator font yang proporsional, konsisten, menarik, dan mudah dibaca. Pada kriteria harmonisasi warna dan gambar, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator warna dan gambar sesuai dengan materi pembelajaran, warna dan gambar pada setiap menu harmonis, serta penempatan gambar tidak mengganggu teks dan pemahaman pembelajar.

Pada unsur kefungsian sistem, bahan ajar juga belum memperoleh skor maksimal pada setiap kriteria, yaitu (1) kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi, (2) kefungsian sistem petunjuk penggunaan, (3) kefungsian sistem tujuan pembelajaran, (4) kefungsian sistem materi, (5) kefungsian sistem latihan, (6) kefungsian sistem ujian, (7) kefungsian sistem informasi, (8) kefungsian sistem daftar pustaka, (9) kefungsian sistem profil.

Pada kriteria kecepatan pemrosesan aplikasi dan kefungsian tombol navigasi, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator aplikasi dapat diproses dan proses pemuatan (*loading*) cepat, tombol navigasi pada setiap ikon menu dapat berfungsi dengan baik. Pada kriteria kefungsian sistem petunjuk penggunaan, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu petunjuk penggunaan dapat diakses namun lambat serta tidak dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman. Pada kriteria kefungsian sistem tujuan pembelajaran, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu tujuan pembelajaran dapat diakses namun lambat.



Pada kriteria kefungsian sistem materi, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu materi dapat diakses, namun tidak dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman serta gambar dan teks tidak muncul. Pada kriteria kefungsian sistem latihan, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu latihan menampilkan gambar, audio dapat diperdengarkan, namun soal pertanyaan tidak dapat diakses. Pada kriteria kefungsian sistem ujian, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu ujian menampilkan gambar, audio dapat diperdengarkan, namun soal pertanyaan tidak dapat diakses.

Pada kriteria kefungsian sistem informasi, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator menu informasi dapat diakses namun tidak dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman dan tidak dapat menampilkan peta. Pada kriteria kefungsian sistem daftar pustaka, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu daftar pustaka yang dapat diakses dengan cepat. Pada kriteria kefungsian sistem profil, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator menu profil dapat diakses dengan cepat dan dapat mengoperasikan *slide* tiap halaman dengan mudah.

Pada unsur kepraktisan, bahan ajar belum mendapat skor maksimal pada kriteria kemudahan instalasi media dan kemudahan penyebaran. Pada kriteria kemudahan instalasi media, bahan ajar mendapat skor 3 dengan indikator penggunaan media yang siap dipergunakan di dalam kelas maupun luar kelas. Pada kriteria kemudahan penyebaran, bahan ajar mendapat skor 2 dengan indikator aplikasi dapat diunduh melalui internet (secara *online*) namun tidak

dapat diduplikasi melalui *PC/notebook/Mac* maupun aplikasi tranfer data seperti SHAREit dll (secara *offline*).

Berdasarkan pemerolehan skor dari angket praktisi ahli, pada aspek kelayakan kegrafikan, bahan ajar telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$ , yaitu memperoleh persentase sebesar 65% sehingga bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dikategorikan sangat layak/baik dan dapat diujicobakan kepada pembelajar BIPA tingkat dasar.

Berdasarkan hasil penilaian pada (lampiran 23) diperoleh bahwa hasil validasi produk bahan ajar pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 65%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikatakan sangat layak/baik. Dari hasil data verbal yang telah dilakukan oleh validator yang telah dijabarkan pada (lampiran 23), diketahui bahwa validator ahli materi tidak memberikan masukan apapun. Sehingga, bahan ajar telah layak untuk diujicobakan.

Dari hasil validasi praktisi ahli pada uji coba awal dan uji coba lapangan terdapat peningkatan sebesar 0,75% dari nilai rata-rata uji coba awal sebesar 62 % dan nilai rata-rata uji coba lapangan sebesar 62,75%. Peningkatan tersebut dinilai sangat kecil karena peningkatan tidak sampai  $\geq 1\%$  dan nilai rata-rata terendah dari seluruh validasi uji coba yang telah dilaksanakan. Hasil peningkatan tersebut diperoleh dari adanya perbaikan produk bahan ajar sesuai dengan saran dari

validator ahli media pada uji coba awal sehingga tidak ada saran atau perbaikan pada uji coba lapangan.

Namun, rendahnya peningkatan pada validasi praktisi ahli disebabkan karena komentar dari praktisi ahli yang menyatakan bahwa tidak adanya korelasi antara keterampilan menyimak dengan keterampilan lain. Selain itu, bahan ajar ini hanya memuat satu tema saja dan tidak memuat seluruh tema sesuai dengan silabus.

#### **4.1.6.5 Penyajian dan Analisis Data Hasil Angket Respon Pembelajar Uji Coba Lapangan/Skala Besar**

Uji coba lapangan/skala besar melibatkan seluruh pembelajar BIPA tingkat dasar berjumlah sebelas orang yang dilaksanakan pada 19 April 2018 di program BIPA, Divisi Bahasa, Laboratorium Ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya menghasilkan data verbal dan nonverbal yang dapat dilihat pada angket respon pembelajar (lampiran 24).

Pada uji coba ini, pembelajar melaksanakan pembelajaran menyimak menggunakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*. Pada proses pembelajaran, pembelajar diminta untuk memahami materi yang disajikan, melakukan latihan menyimak. Setelah itu, pembelajar diminta untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* melalui angket yang dibagikan guna memperoleh perbaikan dan kelayakan produk.

Angket respon pembelajar tersebut berisi beberapa aspek yang menjadi fokus dalam uji coba bahan ajar ini, yaitu: (1) keterkaitan materi bahan ajar dengan kehidupan masyarakat Indonesia, (2) penggunaan latihan dan tes, (3) penyajian menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, (4) dapat menemukan konsep sendiri, (5) memuat pertanyaan yang mendorong untuk berfikir, (6) mendorong keingintahuan, (7) menguji kemampuan menyimak, (8) kalimat jelas dan mudah dipahami, (9) bahasa sederhana dan mudah dimengerti, (10) huruf mudah dibaca, (11) tampilan menarik, (12) membuat senang mempelajari bahasa Indonesia, (13) dapat menambah keingintahuan untuk belajar, (14) termotivasi meningkatkan kemampuan menyimak, dan (15) bahan ajar tidak terikat ruang dan waktu. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan berdasarkan angket yang telah diisi oleh pembelajar BIPA tingkat dasar yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.10 Analisis Hasil Uji Coba Lapangan pada Pembelajar**

Keterangan	Pembelajar										
	AA	GD	HL	HA	IK	KI	MH	NT	RH	RP	TP
Jumlah Skor Hasil Uji Coba	50	60	55	56	53	59	60	46	48	59	50
Jumlah Aspek Penilaian	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Persentase Aspek	83,3 %	100 %	91,6 %	93,3 %	88,3 %	98,3 %	100 %	76,7 %	80 %	98,3 %	83,3 %
<b>Rata-rata</b>	<b>90,28%</b>										

**Keterangan:** Kode pembelajar sesuai dengan inisial nama pembelajar

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil penilaian pembelajar terhadap bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* melalui respon pembelajar. Bahan ajar yang telah dikembangkan memperoleh respon yang baik oleh pembelajar BIPA tingkat dasar. Hal ini dapat dibuktikan

dari sebelas pembelajar BIPA tingkat dasar menghasilkan penilaian yang telah mencapai target persentase  $\geq 61\%$  yaitu memiliki persentase sebesar 83,3%, 100%, 91,6%, 93,3%, 88,3%, 98,3%, 100%, 76,7%, 80%, 93,3%, dan 88,3% dengan rata-rata keseluruhan 90,28%. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang digunakan di dalam kelas menyimak dapat dikategorikan layak/baik.

Adapun data verbal dari hasil angket pembelajar BIPA pada bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dilihat pada (lampiran 24) dapat disimpulkan bahwa bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat mudah digunakan bagi pembelajar. Pembelajar juga dengan mudah memahami materi, informasi, dan audio yang diperdengarkan sehingga pembelajar memperoleh pengetahuan dan kosakata yang berlimpah dari adanya aplikasi ini.

#### **4.1.7 Revisi Produk Akhir dan Penyempurnaan Produk**

Berdasarkan data verbal dan nonverbal yang diperoleh dari ahli materi, media, ahli media, ahli desain grafis, praktisi ahli, dan pembelajar yang telah dianalisis, tahap selanjutnya yaitu perbaikan dan penyempurnaan produk akhir yang dilakukan pada 20 April 2018. Perbaikan produk ini merupakan tahap terakhir dari penelitian sebagai tahap penyempurnaan produk guna menghasilkan produk yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran. Adapun perbaikan yang dilakukan pada produk akhir ini adalah penambahan ikon kamus pada

petunjuk penggunaan, penambahan profil pengisi suara pada menu profil, penambahan menu KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), dan penambahan ikon KBBI pada petunjuk penggunaan.

Pada menu petunjuk penggunaan, terdapat penjelasan mengenai kamus. Kamus tersebut digunakan pembelajar untuk mencari tahu kosakata atau ungkapan yang belum diketahui. Adanya kamus ini diharapkan dapat membantu pembelajar dalam memahami materi dan audio yang diperdengarkan. Sehingga, pembelajar dapat menambah pengetahuan dan perbendaharaan kosakata. Adapun penambahan ikon kamus pada petunjuk penggunaan adalah sebagai berikut.

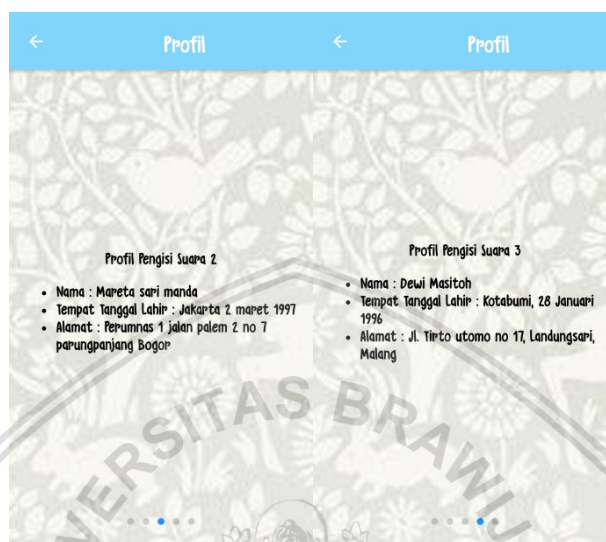


**Gambar 4.15 Tampilan Ikon Kamus pada Petunjuk Penggunaan**

Selain penyempurnaan produk pada menu petunjuk penggunaan, terdapat tambahan profil pengisi suara berjumlah dua orang pada menu profil. Pengembang membutuhkan dua pengisi suara tersebut untuk mengisi suara berupa



audio contoh cerita rakyat Indonesia yang terdapat pada menu materi. Adapun profil pengisi suara pada menu profil sebagai berikut.



**Gambar 4.16 Profil Pengisi Suara 2 dan Pengisi Suara 3**

Pada bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini juga ditambahkan fitur berupa aplikasi KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Aplikasi KBBI ini merupakan aplikasi daring (dalam jaringan/online) yang dibuat untuk memudahkan pencarian, penggunaan, dan pembacaan arti kata (lema/sublema). Database utama KBBI daring ini mengacu pada KBBI daring edisi III, sehingga isi (kata dan arti) tersebut merupakan hak cipta Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud).

KBBI ini diperuntukkan bagi pembelajar BIPA untuk membantu mereka dalam mencari kosakata yang tidak difahami. Dengan adanya menu KBBI daring ini, diharapkan pembelajar tidak hanya mencari dan mengetahui padanan kata

pada kamus bahasa Indonesia-bahasa Inggris saja, namun juga mengetahui padanan kata dalam bahasa Indonesia, sehingga pembelajar lebih banyak mengetahui perbendaharaan kata dalam bahasa Indonesia. Adapun tampilan dari menu KBBI daring ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 4.17 Tampilan KBBI**

Pada menu petunjuk penggunaan juga ditambahkan penjelasan mengenai KBBI. KBBI tersebut digunakan pembelajar untuk mencari tahu kosakata atau ungkapan yang belum diketahui dalam bahasa Indonesia. Adanya KBBI ini diharapkan dapat membantu pembelajar dalam memahami materi, informasi, dan audio yang diperdengarkan. Sehingga, pembelajar dapat menambah pengetahuan dan perbendaharaan kosakata dalam bahasa Indonesia. Adapun penambahan ikon KBBI pada petunjuk penggunaan adalah sebagai berikut.



**Gambar 4.18 Tampilan Ikon KBBI pada Petunjuk Penggunaan**

## **4.2 Hasil Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Uji Coba Awal dan Lapangan**

### **4.2.1 Hasil dan Analisis Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Uji Coba Awal**

Hasil implementasi penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* pada uji coba awal dilaksanakan pada kelas menyimak BIPA tingkat dasar di BIPA UB pada 29 Maret 2018. Hasil implementasi didapat dari nilai hasil belajar pembelajar yang digunakan untuk mengetahui dampak penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan dalam keterampilan menyimak. Pemerolehan hasil belajar tersebut akan dihitung dan

dianalisis untuk mengetahui hasil belajar pembelajar BIPA pada keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar. Kisi-kisi soal tes dan pedoman penilaian dapat dilihat pada (lampiran 14). Adapun hasil penilaian enam orang mahasiswa dapat dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 4.11 Hasil Penilaian Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar pada Uji Coba Awal**

NO	NAMA	NILAI
1	AA	70
2	HA	100
3	IK	80
4	MH	70
5	NT	100
6	RH	80
Rata-rata dalam (%)		83,3 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pembelajar keterampilan menyimak menggunakan bahan ajar BIPA BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat layak/baik. Adapun nilai yang diperoleh dari masing-masing pembelajar pada saat uji coba awal adalah 70, 100, 80, 70, 100, dan 80 dengan rata-rata persentase sebesar 83,3%.

Berdasarkan tabel penilaian tersebut dapat diketahui bahwa sebanyak 67% pembelajar mendapat nilai yang baik dan sebanyak 33% pembelajar mendapat nilai sangat baik dan sempurna. Dari nilai rata-rata hasil belajar pembelajar BIPA sebesar 83,3% menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang dilaksanakan dalam penelitian ini memiliki hasil yang baik terhadap hasil belajar pembelajar. Sehingga, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis

aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat baik dan mampu memberikan dampak positif terhadap pembelajaran keterampilan menyimak.

#### **4.2.2 Hasil dan Analisis Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar Berbasis Aplikasi *Ionic* dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak pada Uji Coba Lapangan**

Hasil penilaian keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* pada uji coba lapangan dilaksanakan pada kelas menyimak BIPA tingkat dasar di UB pada 19 April 2018. Pemerolehan hasil penilaian tersebut akan dihitung dan dianalisis untuk mengetahui dampak penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Kisi-kisi soal tes dan pedoman penilaian dapat dilihat pada (lampiran 14). Adapun hasil penilaian sebelas orang mahasiswa dapat dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 4.12 Hasil Penilaian Keterampilan Menyimak BIPA Tingkat Dasar pada Uji Coba Lapangan**

NO	NAMA	NILAI
1	AA	80
2	GD	100
3	HA	100
4	HL	100
5	IK	100
6	KK	80
7	MH	80
8	NT	100
9	RH	100
10	RP	70
11	TP	70
Rata-rata dalam (%)		<b>89,1%</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pembelajar pada keterampilan menyimak dengan menggunakan bahan ajar BIPA BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat baik. Adapun nilai yang diperoleh dari masing-masing pembelajar pada saat uji coba lapangan adalah 80, 100, 100, 100, 100, 80, 80, 100, 100, 70, dan 70 dengan rata-rata persentase sebesar 89,1%.

Berdasarkan tabel penilaian tersebut dapat diketahui bahwa sebanyak 45% pembelajar mendapat nilai yang baik dan sebanyak 55% pembelajar mendapat nilai sangat baik dan sempurna. Dari nilai rata-rata hasil belajar pembelajar BIPA sebesar 89,1% menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang dilaksanakan dalam penelitian ini memiliki hasil yang sangat baik terhadap hasil belajar pembelajar. Sehingga, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* dapat dikategorikan sangat layak dan mampu memberikan dampak positif terhadap pembelajaran keterampilan menyimak.

Adanya pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* bukan hanya berdampak positif pada hasil penilaian pembelajar, melainkan juga berpengaruh pada motivasi belajar pembelajar. Adanya pengembangan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat membuat pembelajar lebih termotivasi untuk belajar keterampilan menyimak BIPA dan membuat pembelajar lebih mandiri dalam menggali pengetahuan pada pembelajaran keterampilan menyimak.



Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini telah berhasil memotivasi dan merangsang kemampuan menyimak pembelajar sesuai dengan tema yang telah diberikan. Selain itu, penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi pembelajar karena bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat diakses pada telepon genggam masing-masing pembelajar. Sehingga, bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun berada.

Selain berdampak positif bagi pembelajar BIPA tingkat dasar, bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan pengajar sebagai alat bantu dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada tahun ajaran selanjutnya. Adanya penelitian dan pengembangan bahan ajar tersebut dapat menambah keragaman bahan ajar di BIPA UB. Sehingga, adanya bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dapat dijadikan opsi lain apabila jenis media lain kurang mendukung dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini akan dideskripsikan simpulan dan saran terkait pengembangan dan hasil implementasi bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang telah dilakukan di Universitas Brawijaya. Simpulan dan saran penelitian dideskripsikan sebagai berikut.

#### 5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan menyimak pembelajar BIPA tingkat dasar. Produk ini telah mengalami uji coba dan proses penyempurnaan produk sehingga menghasilkan produk yang layak dan berkualitas yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang memiliki tujuh tahapan dengan dilakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu uji coba awal dan uji coba lapangan. Uji coba yang dilakukan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar dalam pembelajaran keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar.

Pada tahap analisis data pengembangan produk awal, berdasarkan hasil angket validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 76,33%, hasil angket validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 80%, hasil angket validasi ahli

desain grafis diperoleh persentase sebesar 83,3%, hasil angket validasi praktisi ahli diperoleh persentase sebesar 62%, dan dari respon pembelajar diperoleh persentase sebesar 86,93%. Dari hasil angket nonverbal dan verbal yang diperoleh pada angket validasi para ahli dan respon pembelajar dilakukan revisi dan perbaikan produk pertama.

Setelah melakukan perbaikan produk pertama, dilakukan uji coba lapangan sehingga hasil angket validasi ahli materi kedua mengalami peningkatan menjadi 94,9%, hasil angket validasi ahli media memperoleh persentase 88,3%, hasil angket validasi ahli desain grafis memperoleh persentase 91,7%, hasil angket validasi praktisi ahli memperoleh persentase 62,75%, dan hasil respon pembelajar diperoleh persentase sebesar 90,28%. Sehingga, tidak memerlukan perbaikan dan bahan ajar siap diimplementasikan pada uji coba lapangan.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil belajar pembelajar pada saat menggunakan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*, nilai rata-rata yang diperoleh pembelajar pada uji coba awal sebesar 83,33% dan pada uji coba lapangan nilai rata-rata yang diperoleh pembelajar sebesar 89,1%. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini dinilai berhasil dalam meningkatkan hasil belajar pembelajar BIPA karena nilai yang diperoleh pada uji coba  $\geq 81\%$ .

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan bahan ajar ini, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Perlu dilakukan beberapa perbaikan terkait petunjuk penggunaan, materi, dan penugasan yang dihadirkan dalam bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic*.
- 2) Bahan ajar keterampilan menyimak BIPA tingkat dasar berbasis aplikasi *Ionic* ini telah berhasil diimplementasikan, tetapi hanya melibatkan satu kelas sehingga perlu dilakukan implementasi dengan skala yang lebih besar.
- 3) Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada uji kelayakan dan belum dilakukan diseminasi, sehingga pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pembelajar atau uji efektivitas dan dapat melakukan diseminasi untuk penyebarluasan produk ke berbagai lembaga BIPA baik di Indonesia maupun negara lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- . 2016. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ardyansyah. 2012. Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, (Online) ([http://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/info\\_bipa/](http://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/info_bipa/)), diakses pada 6 Desember 2017.
- Arumdyahsari, Sheilla., Widodo Hs, & Gatut Susanto. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Madya, (Online) (<http://id.portalgaruda.org/article.php?article=461371&val=9626>), diakses pada 24 November 2016.
- Azizah, Nur. 2014. Peningkatan Keterampilan Menyimak melalui Penerapan Metode Bercerita pada Siswa Kelas II SDN Pamulang Permai Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2013/2014, (Online) (<https://eprints.ac.id/14680/1/SKRIPSI.pdf>), diakses pada 24 November 2017.
- Azies, Furqanul dan Chaedar Alwasilah. 2000. *Pengajaran Bahasa Komunikatif: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ghazali, A. Syukur. 2013. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa: dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Gunawan, I. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. 2016. *Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Kursus dan Pelatihan Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia*. Direktorat Pembinaan dan Kursus Pelatihan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maulipaksi, Desliana. 2016. Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing: BIPA akan Miliki Standar Baru, (Online) (<http://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/04/program-bahasa-indonesia-bagi-penutur-asing-bipa-akan-miliki-standar-baku>), diakses pada 31 Januari 2016.
- Maulipaksi, Desliana. 2017. 637 Mahasiswa Asing Belajar Budaya Indonesia Melalui Darmasiswa 2017, (Online) (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/8/637-mahasiswa-asing-belajar-budaya-indonesia-melalui-darmasiswa-2017/>), diakses pada 8 Desember 2017.

- Mawarni, Istiana. 2014. Pengembangan Flip Book Berbasis Android Materi Kosakata untuk BIPA Tingkat Dasar. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prasetyo, Andika Eko. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar BIPA Bermuatan Budaya Jawa bagi Penutur Asing Tingkat Pemula*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prastiwi, Mifta Rohmah. 2016. *Pengembangan Media "Kurze Marchen" berbasis android untuk keterampilan membaca bahasa Jerman pada kelas XII Bahasa SMA Negeri 3 Madiun*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan): Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rinadi, Wahyu Chisna. 2016. Pengembangan Sumber Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Membaca Intensif untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Turi. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Saddhono, Khundaru. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shaddono, Khundaru., Chafit ulya, dan Yusuf Muflikh Rahajo. *Prosiding Konferensi BIPA Tahunan [Ke-BIPA-an] I: Eksplorasi Bahasa dan Budaya Daerah untuk Pengajaran BIPA*. Surakarta: LPPMP UNS Surakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono. 2015. Pemerolehan Klausa Relatif pada Pemelajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA): Kajian Bahasa-Antara, Litera, Vol 15, No 1, hal.364.(<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=324564&val=486&title=PEMEROLEHAN%20KLAUSA%20RELATIF%20PADA%20PEMELAJAR%20BAHASA%20INDONESIA%20BAGI%20PENUTUR%20ASING%20%28BIPA%29:%20KAJIAN%20BAHASA-ANTARA>), diakses pada 30 November 2016.
- Suharti. 2016. Darmasiswa Indonesia Scholarship (Online) (<http://darmasiswa.kemdikbud.go.id/>), diakses pada 9 September 2017.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.



- Suyitno, Imam. 2004. *Pengetahuan Dasar BIPA: Pandangan Teoritis Belajar Bahasa*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.
- . 2005. *Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Teori, Strategi, dan Aplikasi Pembelajarannya*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.
- Tanpa Nama. 2017. The Common European Framework of Reference for Language (CEFR), (Online) ([http://www.cambridgeenglishteacher.org/what\\_this\\_is.htm](http://www.cambridgeenglishteacher.org/what_this_is.htm)), diakses pada 10 April 2017.
- Tamplin, James. 2013. Ionic Framework (Online) (<http://ionicframework.com/>), diakses pada 1 Oktober 2017.
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Yadi, Ahmad. 2017. UMM Sambut Mahasiswa Asing dan KNB (Online) (<https://malang.memo-x.com/34694/umm-sambut-27-mahasiswa-asing-darmasiswa-dan-knb.html>), diakses pada 2 Oktober 2017.

